

**PENGARUH MEDIA PERMAINAN PUZZLE TERHADAP
KEMAMPUAN MENGENAL HURUF VOKAL PADA
ANAK TUNAGRAHITA KATEGORI SEDANG
KELAS III SLB N SLEMAN**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
Rr. Ekanti Prihartawati
NIM 10103244036

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN LUAR BIASA
JURUSAN PENDIDIKAN LUAR BIASA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
JANUARI 2016**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “PENGARUH MEDIA PERMAINAN PUZZLE TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL HURUF VOKAL PADA ANAK TUNAGRAHITA KATEGORI SEDANG KELAS III SLB N SLEMAN” yang disusun oleh Rr.Ekanti Prihartawati, NIM 10103244036 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, November 2015
Pembimbing

Tin Suharmini, M. Si.
NIP. 19560303 198403 2 001



PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, Desember 2015
Yang menyatakan



Rr. Ekanti Prihartawati
NIM. 10103244036

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “PENGARUH MEDIA PERMAINAN PUZZLE TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL HURUF VOKAL PADA ANAK TUNAGRAHITA KATEGORI SEDANG KELAS III SLB N SLEMAN” yang disusun oleh Rr Ekanti Prihartawati, NIM 10103244036 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 23 Desember 2015 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Tin Suharmini, M. Si	Ketua Penguji		8-1-2016
Aini Mahabbati, M.A.	Sekretaris Penguji		5-1-2016
HB. Sumardi, M. Pd.	Penguji Utama		5-1-2016



Yogyakarta, 21 JAN 2016
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Dr. Haryanto, M. Pd.
NIP. 19600902 198702 1 001

MOTTO

“Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan”.

(Asy Syarh ayat 6)

Belajar mengenal huruf merupakan sebuah keberanian yang tidak mudah dilakukan oleh anak yang mengalami hambatan, namun dengan berusaha dan terus belajar semuanya pasti akan menjadi mudah.

PERSEMBAHAN

Karya ini kupersembahkan kepada

1. Kedua orang tuaku
2. Almamaterku, Universitas Negeri Yogyakarta

**PENGARUH MEDIA PERMAINAN PUZZLE TERHADAP
KEMAMPUAN MENGENAL HURUF VOKAL PADA
ANAK TUNAGRAHITA KATEGORI SEDANG
KELAS III SLB N SLEMAN**

Oleh
Rr. Ekanti Prihartawati
NIM 10103244036

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media permainan puzzle terhadap kemampuan mengenal huruf vokal pada anak tuna grahita kategori sedang kelas III SLB N Sleman.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan pendekatan *Single Subjek Research* (SSR). Desain penelitian yang digunakan yaitu desain A (*baseline*) - B (*intervensi*). Subjek penelitian merupakan seorang anak kelas III C1 SLB N Sleman. Pengumpulan data menggunakan tes kemampuan mengenal huruf vokal. Data yang diperoleh dianalisis melalui statistik deskriptif dan ditampilkan dalam bentuk grafik. Komponen yang dianalisis dalam penelitian ini yaitu analisis dalam kondisi.

Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh positif media permainan puzzle terhadap kemampuan mengenal huruf vokal pada anak tunagrahita kategori sedang. Pengaruh positif ditunjukkan dengan adanya perubahan positif subjek pada kemampuan mengenal huruf vokal, hal tersebut ditunjukkan dengan selisih skor sebesar 35,58%. Pada fase *baseline* DA mendapat rerata 54% sedangkan pada fase *intervensi* mendapatkan rerata 89,58%. Selain itu, durasi subjek dalam mengerjakan tugas pada waktu *baseline* hingga *intervensi* waktunya *semakin pendek*. Hal tersebut ditunjukkan pada *baseline* Subjek mendapatkan rerata 48 menit, sedangkan ketika *intervensi* mendapatkan rerata 37 menit. Adanya perubahan tersebut menunjukkan bahwa media permainan puzzle berpengaruh terhadap kemampuan mengenal huruf vokal pada anak tunagrahita kategori sedang kelas III SLB N Sleman.

Kata kunci : *Media permainan puzzle, Kemampuan Mengenal huruf vokal, Anak tunagrahita kategori sedang.*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamin, puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Permainan Puzzle terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Vokal pada Anak TunaGrahit Kategori Sedang Kelas III SLB N Sleman. Penulisan dan penelitian skripsi ini dilaksanakan guna melengkapi sebagian persyaratan dalam memperoleh gelar sarjana pendidikan di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa tugas akhir skripsi ini terselesaikan atas bantuan dan kepedulian dari berbagai pihak, untuk itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan untuk menempuh studi.
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ijin penelitian.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ijin dan kesempatan dalam menyusun skripsi ini.
4. Ibu Tin Suhardini, M. Si. selaku dosen pembimbing skripsi yang selalu sabar dalam memberikan bimbingan dan pengarahan selama proses pembuatan skripsi sehingga terselesainya penulisan karya ilmiah ini.
5. Ibu Aini Mahabbati, M.A. Selaku Penasehat akademik yang telah memberikan bimbingan, pengarahan dan membina selama penulis menjalani masa studi.
6. Bapak dan Ibu dosen Pendidikan Luar biasa yang telah mendidik penulis dengan penuh ketulusan hati.
7. Bapak Istadi, S.Pd. Selaku Kepala Sekolah SLB N Sleman yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, dan kemudahan agar penelitian dan penulisan skripsi ini berjalan dengan lancar.
8. Ibu Sonya Pinta Wijanti, S. Sos Selaku guru kelas III SLB N Sleman atas bantuan dan kesediaannya memberikan informasi mengenai subjek penelitian.

9. Kedua orang tuaku (Ibu Rr Sri Hargandari dan Bapak Supriyanto) dan Adikku (Rani, Tiyas, Satrio), terimakasih atas doa, kerja keras, kasih sayang dan dukungan yang diberikan.
10. Keluarga besarku, keluarga R. Soetadi, BA terimakasih atas doa, kasih sayang, bantuan, dan dukungan yang diberikan.
11. Sahabatku (Iis, Nina, Ari, Swasti, Andayu,) terimakasih atas doa, dukungan dan bantuannya.
12. Teman – teman seperjuangan PLB ‘ 10 terimakasih atas kebersamaan dan dukungannya selama ini.
13. Semua Pihak yang telah menyumbangkan pemikiran dan motivasinya yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu

Bimbingan dan bantuan yang diberikan akan dijadikan penulis sebagai bekal menjalani hidup kedepan. Saran dan Kritik yang membangun sangatlah penulis harapkan. Semoga laporan ini bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya.

Yogyakarta, November 2015
Penulis



Rr. Ekanti Prihartawati
NIM 10103244036

DAFTAR ISI

	hal
HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN.....	ii
PERNYATAAN	iii
PENGESAHAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	9
G. Definisi Operasional	10
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Kajian Tentang Anak Tunagrahita kategori sedang.....	13
1. Pengertian Anak Tunagrahita kategori sedang.....	13
2. Karakteristik Anak Tunagrahita kategori sedang.....	14
B. Kajian Tentang Kemampuan Mengenal Huruf.....	16
1. Pengertian Kemampuan Mengenal Huruf.	16
2. Pengertian Kemampuan Mengenal Huruf Vokal.....	18
3. Tahap Awal Belajar Membaca dengan pendekatan pengenalan huruf.....	19

C. Kajian Tentang Media Permainan.....	21
1. Tinjauan Tentang Permainan.....	21
2. Permainan Sebagai Media Belajar.....	22
3. Jenis Kegiatan Permainan.....	24
4. Kriteria dalam Pemilihan Media Permainan.....	26
5. Media Permainan Puzzle.....	28
6. Manfaat Puzzle sebagai Media Belajar.....	29
D. Kerangka Berfikir	31

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian.....	36
B. Desain Penelitian.....	37
C. Tempat dan Waktu Penelitian.....	39
D. Subjek Penelitian.....	41
E. Variabel Penelitian.....	41
F. Teknik Pengumpulan Data.....	42
G. Pengembangan Instrumen.....	44
H. Prosedur perlakuan.....	50
I. Uji Validitas Instrumen.....	53
J. Analisis Data.....	54

BAB 1V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Diskripsi Data Kemampuan Mengenal Huruf Vokal.....	58
1. Diskripsi Baseline	58
2. Perhitungan Durasi mengerjakan tugas	60
3. Diskripsi hasil observasi pelaksanaan baseline	61
4. Diskripsi Pelaksanaan Intervensi	62
5. Data perbandingan hasil tes baseline dan intervensi	72
6. Diskripsi hasil observasi perilaku siswa selama intervensi	73
B. Analisis Data.....	75
C. Pembahasan Penelitian.....	79
D. Keterbatasan Penelitian.....	82

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	84
B. Saran	84
DAFTAR PUSTAKA	85
LAMPIRAN	89

DAFTAR TABEL

	hal
Tabel 1. Waktu dan Kegiatan Penelitian	40
Tabel 2. Kisi-kisi tes kemampuan mengenal huruf vokal.....	46
Tabel 3. Kisi-kisi tes kemampuan mengenal huruf vokal dengan menggunakan media permainan puzzle	47
Tabel 4. Kisi-kisi pedoman observasi respon anak selama pembelajaran	48
Tabel 5. Pedoman observasi pencatatan durasi.....	49
Tabel 6. Kisi-kisi Pedoman wawancara.....	50
Tabel 7. Skor kemampuan mengenal huruf vokal pada baseline.....	61
Tabel 8. Durasi mengerjakan pada baseline	62
Tabel 9. Data hasil belajar subjek intervensi I.....	64
Tabel 10. Data hasil belajar subjek intervensi II	67
Tabel 11. Data hasil belajar subjek intervensi III	67
Tabel 12. Data hasil belajar subjek intervensi IV	68
Tabel 13. Data hasil belajar subjek intervensi V	69
Tabel 14. Data hasil belajar subjek intervensi VI	70
Tabel 15. Skor dalam presentase kemampuan mengenal huruf vokal sesi 1-V.	70
Tabel 16. Durasi mengerjakan tugas subjek pada intervensi.....	71
Tabel 17. Perbandingan hasil tes pada baseline dan intervensi	72
Tabel 18. Akumulasi skor kemampuan mengenal huruf vocal.....	75
Tabel 19. Rangkuman hasil analisis dalam kondisi subjek.....	77
Tabel 20. Perkembangan durasi mengerjakan tugas.....	78
Tabel 21. Rangkuman hasil analisis dalam kondisi durasi mengerjakan tugas	78

DAFTAR GRAFIK

	hal
Grafik 1. Perbandingan skor tahap A-B subjek DA.....	76
Grafik 2. Data perkembangan durasi dalam mengerjakan tugas.....	78

DAFTAR LAMPIRAN

	hal
Lampiran 1. Analisis Data.....	90
Lampiran 2. Hasil observasi pencatatan durasi mengerjakan tugas pada baseline.....	95
Lampiran 3. Hasil tes kemampuan mengenal huruf vokal pada baseline	96
Lampiran 4. Hasil Observasi pencatatan durasi mengerjakan tugas pada intervensi	106
Lampiran 5. Hasil tes kemampuan mengenal huruf vokal pada intervensi.....	107
Lampiran 6. Hasil Observasi Perilaku siswa.....	130
Lampiran 7. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	139
Lampiran 8. Soal tes kemampuan mengenal huruf vocal	145
Lampiran 9. Foto pelaksanaan penelitian.....	150

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak tunagrahita kategori sedang merupakan anak yang mengalami keterlambatan kecerdasan. Pada umumnya mereka mampu belajar akademis sederhana dan mengalami kesulitan dalam penyesuaian diri secara sosial, sehingga untuk mengembangkan kemampuannya dibutuhkan pelayanan yang sesuai dengan kemampuan anak. Menurut Mumpuniarti (2007 : 25) anak tunagrahita kategori sedang termasuk kelompok tunagrahita yang kemampuan intelektual dan adaptasi perilakunya dibawah anak tunagrahita ringan. Mereka masih mampu dioptimalkan dalam bidang mengurus diri sendiri, dapat belajar keterampilan akademis yang sederhana: membaca tanda-tanda, berhitung sederhana, mengenal nomor-nomor sampai dua angka atau lebih, dapat bekerja pada tempat terlindung. Kebutuhan belajar bagi anak tunagrahita dalam melambangkan keterampilan berbahasa antara lain: pengembangan tata bunyi (huruf/kata), pengembangan kosa kata, pengembangan struktur kalimat yang mencakup jumlah kata dalam kalimat, paling banyak tiga kata dalam kalimat-kalimatnya. Kalimat yang digunakan cenderung kalimat tunggal.

Berdasarkan Depdiknas (2006: 65) bahasa merupakan peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Standar kompetensi dan kompetensi dasar anak kelas III C1 menurut Depdiknas (2006: 71) yaitu anak harus mampu membaca teks, membaca teks pendek antara 5-8 kalimat dan menceritakan isi teks sederhana. Membaca

merupakan kegiatan penting dalam kehidupan karena setiap aspek kehidupan melibatkan kegiatan membaca.

Kemampuan membaca merupakan substansi akademik yang sulit dipelajari oleh anak yang mengalami hambatan mental, untuk itu program membaca pada anak tunagrahita kategori sedang yaitu membaca fungsional. Tugas membaca ialah mengerti informasi yang dihadirkan secara visual, serta menginterpretasikan dan mengaplikasikan informasi tersebut. Tugas yang kompleks tersebut perlu dilakukan oleh anak tunagrahita ringan maupun sedang. Pesan atau informasi yang dipelajari selalu terkait dengan objek dan situasi sehari-hari yang dekat dengan mereka. Pesan atau informasi tertulis menunjang kegunaannya bagi kehidupan mereka sehari-hari.

Kesulitan dalam belajar yang memerlukan kognitif mempengaruhi motivasi dalam belajar membaca. Hasil Penelitian Mumpuniarti (2000: 21-26) ditemukan bahwa tunagrahita ringan dan sedang dalam belajar membaca lebih mengandalkan peniruan berulang-ulang dan faktor yang ada diluar mereka. Kondisi tersebut perlu diatasi yaitu pembelajaran membaca bagi tunagrahita diperlukan pendekatan yang mampu menarik perhatian dan dihayati sebagai bagian pokok dalam kehidupan sehari-hari. Dalam belajar membaca sangat berkaitan dengan kemampuan mengenal huruf, karena anak yang kesulitan dalam mengenal huruf tentunya akan kesulitan dalam belajar membaca. Untuk itu materi mengenal huruf pada anak tunagrahita perlu diberikan agar anak dapat membaca dan mampu mengikuti semua kegiatan pembelajaran di sekolah.

Kesadaran fonemik (bunyi), perkembangan pengetahuan tentang huruf, dan pemahaman huruf cetak adalah tiga kemampuan penting yang perlu dicapai anak agar mereka siap menerima manfaat dari instruksi membaca yang formal. Waktu anak-anak dibacakan dan mempunyai kesempatan untuk berinteraksi dengan huruf cetak, mereka belajar bagaimana huruf cetak bekerja sebelum mereka benar-benar belajar membaca. Anak-anak yang belum bisa mengenal dan menyebut huruf-huruf pada daftar abjad, belajar membaca dengan kurang kesulitan dibandingkan dengan anak-anak yang tidak mengetahui abjad. Ketika anak-anak belajar nama huruf, mereka juga belajar bunyi huruf. Mengetahui nama huruf memberi kenyamanan kepada anak-anak untuk belajar bunyi huruf. Menghubungkan antara huruf dan bunyi huruf disebut sebagai kesesuaian simbol bunyi. Ketika anak menjadi lebih lancar dengan nama huruf, mereka menjadi lebih tertarik dalam memahami bunyi yang dihasilkan oleh huruf. Kesesuaian simbol bunyi inilah yang kelak membantu bila anak-anak diajak belajar membaca secara formal. (Carol Seefeld dan Barbara A Wasik, 2008 : 329-332).

Mengenal huruf merupakan bagian dari tahap belajar membaca, anak yang sudah mampu dalam mengenal huruf tentunya akan lebih mudah untuk diajak belajar membaca. Mengenal huruf merupakan mengenal nama huruf, mengenal bentuk atau simbol huruf, mengetahui bunyi yang dihasilkan dari bentuk huruf tersebut, sehingga anak dapat mengetahui nama huruf dan dapat mengucapkannya dengan benar. Tujuan dari belajar mengenal huruf, yaitu agar anak mampu mengenal huruf sehingga mereka siap untuk belajar

membaca. Kemampuan dalam mengenal huruf harus dikuasai oleh anak tunagrahita kategori sedang kelas III dengan harapan untuk mempersiapkan anak dalam belajar membaca, sehingga anak tidak mengalami kesulitan dalam mengikuti berbagai bidang mata pelajaran. Menurut Mulyono Abdulrahman (2003:21) anak dapat membaca dengan baik jika mampu melihat huruf-huruf dengan jelas, mampu menggerakkan mata secara lincah, mengingat simbol-simbol bahasa dengan tepat, dan memiliki penalaran yang cukup untuk memahami bacaan.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan, pada sekitar bulan September 2014 hingga Februari 2015 di SLB N Sleman, ditemukan salah satu anak yang kesulitan dalam mengenal huruf abjad. Anak tersebut merupakan anak tunagrahita kategori sedang kelas tiga (C1). Berdasarkan hasil pengamatan, ketika peneliti meminta anak untuk menyalin huruf a, b, c, d, f, g, h, i, j anak dapat menyalin huruf dengan benar, namun ketika anak diminta untuk menulis huruf dengan didekte, anak hanya diam dan tidak mengerjakannya. Kemudian ketika peneliti membacakan huruf-huruf tersebut anak diminta untuk menirukannya, anak bisa menirukan dengan benar, namun ketika anak diminta untuk mengucapkan huruf yang ditunjukkan oleh peneliti anak hanya diam dan tidak mau menjawab, itu semua disebabkan karena anak belum paham bentuk huruf dan anak juga masih kesulitan dalam mengingat bentuk huruf abjad.

Alasan peneliti mengenalkan huruf vokal terlebih dahulu karena berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara terhadap guru kelas tiga,

peneliti melihat kemampuan anak tunagrahita kategori sedang yang mudah lupa dalam mengingat materi pelajaran termasuk dalam hal mengingat huruf. Menurut guru kelasnya anak baru mampu membaca huruf a dan o, namun masih sering lupa, selain itu juga berdasarkan karakteristik anak tunagrahita sedang ini yang memiliki kemampuan berfikir kongkrit dan sulit berfikir abstrak, mengalami kesulitan konsentrasi, anak kurang mempunyai minat dalam belajar mengenal huruf karena anak mau belajar tergantung dari “moodnya” maka peneliti lebih memilih untuk mengenalkan huruf vokal terlebih dahulu. Huruf vokal menurut Agus Haryanto (2009: 76) lebih mudah bagi anak untuk dilafalkan, fonem vokal terbentuk apabila kita melafalkan bunyi dan udara yang keluar dari paru-paru tidak mengalami hambatan. Fonem merupakan satuan bunyi terkecil yang dapat membedakan makna.

Berdasarkan hasil wawancara dari guru kelas tiga yang peneliti lakukan, sekitar bulan Januari hingga Februari 2015, salah satu anak yang diambil oleh peneliti sebagai subjek penelitian merupakan anak yang paling mandiri untuk belajar akademik walaupun masih kesulitan dalam mengenal huruf. Subjek penelitian dikatakan paling mandiri, karena dalam belajar akademik seperti menyalin huruf anak tersebut dapat melakukannya sendiri, sedangkan anak-anak lainnya masih sangat membutuhkan bantuan guru seperti dalam memegang pensil. Berdasarkan hasil pemeriksaan psikologis yang telah dilakukan di poli psikologi Grasia, anak tersebut memang memiliki kemampuan intelegensi yang cenderung dibawah rata-rata anak seusianya. Hasil pemeriksaan psikologis menunjukkan bahwa anak ini memiliki taraf

intelegensi yang tergolong Imbisil dengan IQ : 41. Alasan peneliti mengambil salah satu anak ini sebagai subjek penelitian, karena berdasarkan hasil pengamatan dan juga menurut guru kelasnya anak tersebut merupakan anak yang secara akademik memiliki potensi untuk dikembangkan, dan hanya anak tersebut yang lebih diarahkan untuk belajar akademik.

Media yang digunakan oleh guru pada saat proses pembelajaran Bahasa Indonesia, guru menggunakan media kapur, papan tulis dan lembar kerja siswa yang berisi contoh-contoh huruf dilengkapi dengan soal yang digunakan untuk meminta siswa untuk menyalin huruf-huruf, dan media gambar. Namun dari beberapa media yang pernah digunakan tersebut, kemampuan anak dalam mengenal huruf juga masih tetap mudah lupa dalam mengingat huruf, maka peneliti ingin mencoba untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan menggunakan media permainan *puzzle*.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terutama mengenal huruf vokal, media permainan *puzzle* diprediksi dapat diterapkan untuk anak tunagrahita kategori sedang, karena belajar dengan media permainan maka anak akan memperoleh kesenangan, sehingga anak akan tertarik untuk belajar termasuk belajar mengenal huruf. Menurut Muhammad Fadlillah (2012:216) media permainan merupakan media yang sangat disukai oleh anak-anak. Permainan ialah suatu benda yang dapat digunakan anak sebagai sarana bermain dalam rangka mengembangkan kreativitas dan segala potensi yang dimiliki anak. Media permainan dapat berupa *puzzle*. Penelitian ini difokuskan mengenai belum diterapkannya media permainan *puzzle* untuk mengenalkan huruf

vokal pada anak tunagrahita kategori sedang. Masalah ini diangkat karena dianggap penting untuk diatasi, karena dengan menggunakan media permainan *puzzle*, anak dapat memahami materi yang diajarkan terutama dalam belajar mengenal huruf serta menarik respon anak agar tidak bosan dan jenuh saat melakukan proses pembelajaran di kelas.

Puzzle yang akan digunakan oleh peneliti yaitu *puzzle* yang berupa huruf vokal. *Puzzle* tersebut dibuat dalam bidang persegi panjang. Cara menggunakannya: anak akan bermain dengan latihan secara langsung membongkar pasang serta menempatkan huruf agar bisa tersusun menjadi huruf vokal a, e, i, o, u. dan A, E, I, O, U. Penerapan dalam pembelajaran: anak harus dapat memilih nama huruf yang disebutkan oleh peneliti sampai benar, kemudian baru dipasang dengan tepat pada bidang persegi panjang tersebut. Alasan peneliti menggunakan media permainan *puzzle* karena *puzzle* merupakan media yang menarik untuk anak tunagrahita kategori sedang. Media permainan *puzzle* dikatakan menarik karena waktu observasi peneliti melihat anak cukup senang bermain menempatkan bentuk dan gambar yang terdapat bentuk gambar buah-buahan, anak senang menempatkan bentuk buah dengan gambar buah - buahan yang ditempelkan di dalam kelas, selain itu anak tersebut memang masih suka bermain, maka untuk itu media permainan *puzzle* diharapkan dapat digunakan untuk membantu anak tunagrahita kategori sedang dalam belajar mengenal huruf vokal.

Puzzle adalah sebuah permainan untuk menyatukan pecahan keping untuk membentuk sebuah gambar atau bentuk huruf yang telah ditentukan, dalam

kegiatan bermain *puzzle* dapat mengasah otak, maksudnya kecerdasan otak akan terlatih karena permainan *puzzle* melatih anak untuk memecahkan masalah, permainan *puzzle* juga melatih kemampuan mengingat siswa dan melatih membaca, karena ‘membantu pengenalan bentuk termasuk bentuk huruf vokal dan langkah penting menuju pengembangan keterampilan membaca. Dengan media permainan *puzzle* ini diharapkan anak akan tertarik ketika mengikuti pelajaran Bahasa Indonesia terutama belajar mengenal huruf, sehingga anak tidak akan kesulitan dalam mengikuti semua mata pelajaran dan dapat menempuh kelas selanjutnya. Belajar dengan menggunakan media permainan *puzzle* ini, peneliti ingin mengetahui pengaruh media permainan *puzzle* terhadap kemampuan mengenal huruf vokal pada anak tunagrahita kategori sedang kelas III SLB N Sleman.

B. Identifikasi Masalah

1. Anak tunagrahita kategori sedang masih kesulitan dalam mengikuti pelajaran Bahasa Indonesia, dikarenakan anak masih kesulitan dalam mengenal huruf vokal.
2. Minat anak dalam belajar mengenal huruf masih kurang. Anak tersebut dalam belajar Bahasa Indonesia tergantung dari “mood” nya, sehingga ketika anak tidak ingin belajar maka anak juga tidak mau belajar.
3. Belum diterapkannya media permainan *puzzle*, terutama puzzle huruf vokal untuk mengenalkan huruf vokal pada anak tunagrahita kategori sedang kelas III SLB N Sleman.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penulis melakukan batasan dalam masalah agar penelitian ini spesifik. Batasan dalam masalah ini adalah, belum diterapkannya media permainan *puzzle* untuk mengenalkan huruf vokal pada anak tunagrahita kategori sedang kelas III SLB N Sleman.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan diatas dan batasan masalah tersebut, peneliti merumuskan yaitu “Apakah media permainan puzzle berpengaruh terhadap kemampuan mengenal huruf vokal pada anak tunagrahita kategori sedang kelas III SLB N Sleman?”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media permainan puzzle terhadap kemampuan mengenal huruf vokal pada anak tunagrahita kategori sedang kelas III SLB N Sleman.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak antara lain:

a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini bisa digunakan untuk menambah pengetahuan bahwa dengan media permainan *puzzle* dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terutama pada mengenal huruf vokal khususnya untuk anak tunagrahita kategori sedang.

b. Praktis

1 Manfaat penelitian bagi siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu anak dalam mengikuti pelajaran Bahasa Indonesia terutama dalam belajar mengenal huruf, dapat meningkatkan minat anak dalam belajar, serta membantu tugas perkembangan anak pada kelas selanjutnya.

2 Manfaat penelitian bagi guru

Hasil penelitian ini bisa sebagai bahan referensi pemanfaatan media permainan *puzzle* dan sebagai alat bantu mengenal huruf pada pelajaran Bahasa Indonesia.

G. Definisi Operasional

Beberapa definisi istilah dapat bervariasi maknanya dengan orang yang menafsirkannya. Maka penulis mengemukakan definisi operasional sebagai berikut :

1 Media Permainan Puzzle

Media permainan *puzzle* merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang. *Puzzle* adalah sebuah permainan dengan menyatukan pecahan keping untuk membentuk sebuah gambar atau bentuk huruf yang telah ditentukan. Media *puzzle* dapat digunakan untuk mengajarkan pengenalan huruf kepada anak, khususnya anak tunagrahita kategori sedang. *Puzzle* yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *puzzle* huruf (a, e, i, o, u. A, E, I, O, U). *Puzzle* huruf ini terdiri dari beberapa bagian kepingan *puzzle* huruf yang dapat disusun menjadi

sebuah huruf vokal pada bidang persegi panjang. Dengan media permainan *puzzle* dapat dilihat kemampuan anak dalam menyebutkan nama huruf, menunjukkan huruf, membaca huruf dan ketepatan anak dalam menyusun *puzzle*. Media *puzzle* juga memiliki keunggulan antara lain, mudah diperoleh, tidak beresiko, cepat dikenal anak.

2 Kemampuan Mengenal Huruf Vokal pada anak Tunagrahita sedang

Kemampuan mengenal huruf vokal adalah kemampuan yang harus dikuasai oleh anak tunagrahita kategori sedang, yang ditunjukkan dengan anak mampu mengenal nama huruf, mengenal bentuk huruf serta mengetahui keterkaitan bentuk dan bunyi huruf vokal (a, i, u, e, o dan A, I, U, E, O) dengan tujuan untuk mempersiapkan anak belajar membaca. Kemampuan anak dalam mengetahui huruf dapat dilihat pada saat anak mampu menyebutkan nama huruf, menunjukkan huruf vokal, menjodohkan huruf, serta membaca huruf vokal (a, i, u, e, o dan A, I, U, E, O). Kemampuan anak tunagrahita kategori sedang dalam mengenal huruf vokal akan dilihat sebelum diberikan intervensi dan kemampuan anak pada saat anak diberikan intervensi.

3 Anak Tunagrahita Kategori Sedang

Anak tunagrahita kategori sedang merupakan anak yang mengalami keterlambatan perkembangan kecerdasan, mudah lupa dalam mengingat materi pelajaran, anak tunagrahita kategori sedang dalam belajar kemampuan konsentrasinya kurang, perhatiannya tidak dapat bertahan lama mudah berpindah ke obyek lain, yang terkadang sama sekali

tidak menarik atau tidak bermakna, sehingga mengganggu aktifitas belajarnya. Anak tunagrahita kategori sedang dalam penelitian ini merupakan anak kelas tiga C1 SLB N Sleman.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Tentang Anak Tunagrahita Sedang

1. Pengertian Anak Tunagrahita sedang

Anak tunagrahita kategori sedang termasuk kelompok tunagrahita yang kemampuan intelektual dan adaptasi perilakunya dibawah anak tunagrahita ringan. Mereka masih mampu dioptimalkan dalam bidang mengurus diri sendiri, dapat belajar keterampilan akademis yang sederhana: membaca tanda-tanda, berhitung sederhana, mengenal nomor-nomor sampai dua angka atau lebih, dapat bekerja pada tempat terlindung (Mumpuniarti, 2007 : 25). Anak tunagrahita sedang pada umumnya dapat mengurus diri, dapat mengerjakan sesuatu yang sederhana dan sifatnya rutin, bergaul dan berkomunikasi dengan lingkungan terbatas. Ada diantara anak tunagrahita sedang yang memperlihatkan ciri fisik yang berbeda dengan anak normal. Perbedaan-perbedaan itu adalah koordinasi motorik yang tidak baik, kurang keseimbangan, tidak dapat mengucapkan kata dengan jelas sehingga kesulitan dalam berkomunikasi (Astati, 1995: 17).

Anak yang termasuk dalam retardasi mental sedang memiliki IQ sekitar 35 – 55. Anak – anak tersebut dapat melakukan pekerjaan dan tugas – tugas seperti kegiatan menolong diri sendiri, tetapi memerlukan bantuan dari orang lain. (Maria J. Wantah, 2007: 11).

Berdasarkan dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa anak tunagrahita kategori sedang merupakan anak tunagrahita yang memiliki tingkat kecerdasan dibawah anak tunagrahita ringan, anak – anak tersebut pada umumnya dapat mengurus diri, dapat belajar keterampilan akademis yang sederhana, namun ada diantara mereka yang memiliki koordinasi motorik yang tidak baik, kurang keseimbangan, tidak dapat mengucapkan kata dengan jelas sehingga kesulitan dalam berkomunikasi.

2. Karakteristik Anak Tunagrahita sedang

Karakteristik merupakan ciri khusus yang dimiliki anak tunagrahita sedang, dan ciri – ciri tersebut dapat berbeda-beda dan itu dipengaruhi karena kondisi awal dan lingkungan disekitarnya. Dengan mengetahui karakteristik anak tunagrahita sedang, maka dapat menentukan pelayanan yang sesuai dengan kondisi anak, terutama dalam bidang akademik.

Mengutip dari Mumpuniarti (2007:25) karakteristik anak tunagrahita sedang antara lain:

- a Karakter fisik, pada tingkat hambatan mental sedang lebih menampakkan kecacatannya. Penampakan fisik jelas terlihat karena pada tingkat ini banyak dijumpai tipe *down syndrome* dan *brain damage*. Koordinasi motorik lemah sekali dari penampilannya menampakkan sekali sebagai anak terbelakang.
- b Karakteristik psikis, pada umur dewasa anak tunagrahita baru mencapai kecerdasan setaraf anak normal umur 7 tahun atau 8

tahun. Anak nampak hampir tidak mempunyai inisiatif, kekanak-kanakan, sering melamun atau sebaliknya hiperaktif.

- c Karakteristik sosial, banyak diantara anak tunagrahita sedang yang sikap sosialnya kurang baik, rasa etisnya kurang dan nampak tidak mempunyai rasa terima kasih, rasa belas kasihan dan rasa keadilan.

Muh Efendi (2006:92) mengemukakan anak tunagrahita sedang yaitu cenderung memiliki kemampuan berfikir kongkrit dan sulit berfikir abstrak, mengalami kesulitan dalam konsentrasi, kemampuan sosialnya terbatas, tidak mampu menyimpan instruksi yang sulit, serta kurang mampu menganalisis dan memilih kejadian yang dihadapi.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik anak tunagrahita sedang yaitu anak memiliki kemampuan berfikir kongkrit dan sulit berfikir abstrak, mengalami kesulitan dalam konsentrasi, kemampuan sosialnya terbatas, tidak mampu menyimpan instruksi yang sulit, serta kurang mampu menganalisis dan memilih kejadian yang dihadapi.

B. Kajian Tentang Kemampuan Mengenal Huruf

1. Kemampuan Mengenal Huruf

Belajar mengenal huruf menurut Ehri dan Mc. Cormick (dalam Carol Seefelt dan Barbara A. Wasik, 2008: 330-331) merupakan komponen hakiki dari perkembangan baca tulis. Anak perlu mengetahui atau

mengenali dan memahami huruf abjad untuk akhirnya menjadi pembaca dan penulis yang mandiri dan lancar. Anak-anak yang bisa mengenali dan menyebutkan huruf-huruf pada daftar abjad dalam belajar membaca memiliki kesulitan lebih sedikit dari anak yang tidak mengenali huruf. Menurut Carol Seffelt dan Barbara A Wasik (2008 : 332) ketika anak belajar nama huruf mereka juga belajar bunyi huruf. Mengetahui nama huruf memberi kenyamanan kepada anak-anak untuk belajar bunyi huruf. Menghubungkan antara huruf dan bunyi huruf disebut sebagai kesesuaian simbol bunyi. Ketika anak menjadi lebih lancar dengan nama huruf, mereka menjadi lebih tertarik dalam memahami bunyi yang dihasilkan oleh huruf. Kesesuaian simbol bunyi inilah yang kelak membantu bila anak-anak diajar belajar membaca secara formal.

Carol Seffelt dan Barbara A Wasik (2008 : 329-330) mengatakan bahwa pengenalan huruf merupakan upaya yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kemampuan membaca permulaan kepada para pembaca melalui pemahaman konsep dan bentuk bunyi huruf cetak. Carol Seefeldt dan Barbara A Wasik (2008 : 323-324) mengatakan bahwa kesadaran fonemik (bunyi), perkembangan pengetahuan tentang huruf, dan pemahaman huruf cetak adalah tiga kemampuan penting yang perlu dicapai anak agar mereka siap untuk menerima manfaat dari instruksi membaca yang formal. Kemampuan-kemampuan tersebut saat anak-anak tumbuh dan berkembang menjadi saling berhubungan dan membentuk dasar baca tulis. Kesadaran fonemik adalah tanda untuk memahami bunyi

huruf dalam kata. Waktu anak - anak dibacakan dan mempunyai kesempatan untuk berinteraksi dengan huruf cetak, mereka belajar bagaimana huruf cetak bekerja sebelum mereka benar-benar belajar membaca.

Burhan Nurgiantoro (2005: 123) mengatakan bahwa pengenalan huruf biasanya tidak dilakukan secara langsung dengan menunjukkan huruf, melainkan melalui gambar-gambar tertentu yang sudah dikenal anak. Menurut Slamet Suyanto (2005: 165) mengatakan bahwa dalam upaya mengenalkan huruf kepada anak sebaiknya kenalkan dahulu huruf-huruf yang mudah bagi anak dan hindari huruf-huruf yang sulit. Untuk huruf-huruf yang sulit diajarkan setelah anak mampu merangkai huruf.

kemampuan mengenal huruf adalah tahap perkembangan anak dari belum tahu menjadi tahu tentang keterkaitan bentuk dan bunyi huruf, sehingga anak dapat mengetahui bentuk huruf dan memaknainya. (Soenjono Darjowidjojo, 2003: 300). Mengenal huruf alfabet dari A-Z dan mengingat seharusnya bukanlah hal yang terlalu sulit untuk anak, tetapi membaca bukanlah hal yang mudah bagi anak. Banyak huruf yang mirip, tetapi bacaanya berbeda, huruf M dan W bagi anak tidak jauh berbeda tetapi cukup menyulitkan karena bunyinya berbeda. Belajar membaca dan menulis merupakan hal yang sulit bagi anak karena anak harus belajar huruf dan bunyi huruf (Slamet Suyanto, 2005: 165). Apabila anak sudah dapat mengetahui tentang huruf maka akan lebih untuk diajak belajar membaca. (Agus Hariyanto, 2009: 76).

Burnett (dalam Harun Rasyid dkk, 2009: 241) menegaskan bahwa dalam melatih anak untuk mengenalkan huruf dan mengucapkannya harus diulang – ulang secara terus menerus.

Dari Pendapat diatas dapat disimpulkan, bahwa kemampuan mengenal huruf pada anak tunagrahita merupakan kesanggupan anak tunagrahita dalam mengenal nama huruf, mengenal bentuk atau simbol huruf, serta mengetahui keterkaitan antara bentuk dan bunyi huruf, sehingga anak mampu untuk mengucapkan nama dan bentuk huruf dengan benar. Mengetahui nama huruf dapat diketahui pada saat anak belajar menyebutkan huruf, dengan melihat atau tanpa melihat huruf pada daftar abjad. Sedangkan mengetahui keterkaitan antara bentuk dan bunyi huruf dapat diketahui pada saat anak belajar membaca huruf.

2. Kemampuan Mengenal Huruf Vokal

Br. Gernadus fc (dalam Sardjono, 2005: 127) mengemukakan vokal ialah bunyi tutur yang terjadi kalau udara mengalir dari mulut dengan bebas, tanpa halangan atau gangguan yang berarti. Menurut Eny Zubaidah (2003: 64) bunyi vokal dibentuk dengan cara membebaskan udara yang mengalir keluar melalui alat bicara, tanpa penyempitan dalam saluran udara.

Isadora maria Marty Nangoy (2007: 1) mengatakan bahwa vokal adalah bunyi bahasa yang dihasilkan dengan getaran pita suara dan tanpa terjadi penyempitan dalam saluran suara diatas glotis. Menurut Aleka

(2010: 261) huruf yang melambangkan vokal dalam Bahasa Indonesia terdiri atas a, e, i, o dan u.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa vokal yaitu bunyi tutur yang terjadi kalau udara mengalir dari mulut dengan bebas, tanpa halangan atau gangguan yang berarti, huruf yang melambangkan huruf vokal yaitu a, e, i, o, dan u. Kemampuan mengenal huruf vokal merupakan kemampuan anak dalam mengenal nama huruf vokal, mengenal bentuk huruf vokal, mengetahui keterkaitan antara bentuk dan bunyi huruf vokal sehingga anak mampu mengucapkan huruf vokal dengan benar.

3. Tahap Awal Belajar Membaca dengan pendekatan Pengenalan Huruf

Pengenalan huruf bisa digunakan sebagai langkah awal dalam belajar membaca, ada beberapa metode yang bisa digunakan untuk belajar membaca ada metode yang bersumber dari pendekatan berdasarkan symbol dan pendekatan berdasarkan makna. Salah satu metode membaca misalnya metode eja, metode eja mengajarkan membaca melalui asosiasi antara huruf dengan morfem (bunyi). Setelah menguasai huruf vokal dan konsonan anak baru diajarkan untuk menggabungkan bunyi menjadi suku kata dan suku kata menjadi kata. (Munawir Yusuf, 200: 160).

Pendekatan dengan menekankan pengenalan huruf merupakan pendekatan dengan menekankan pemahaman symbol (huruf), pendekatan dengan menekankan pengenalan huruf sedini mungkin misalnya anak

diperkenalkan dengan nama alfabet dan bunyinya sejak awal, dimulai dari huruf paling sederhana dan tinggi frekuensi penggunaannya. (Munawir Yusuf, 2005: 14)

Mercer (dalam Mulyono Abdurrahman, 2002: 201) mengemukakan bahwa hasil penelitiannya yang dilakukan pada tahun 1967 menunjukkan bahwa pendekatan yang menekankan pada pengenalan huruf lebih unggul dari pada menekankan pendekatan kata atau kalimat.

Tahap belajar membaca untuk anak tunagrahita disesuaikan dengan kondisi mentalnya yang belajar dari tahapan sederhana dimulai dari pendekatan dengan pengenalan huruf, suku kata, dan kata. Mulyono Abdurrahman (dalam Mumpuniarti, 2007: 95) berpendapat bahwa anak sekolah dasar kelas rendah yang mulai membaca permulaan lebih tepat dengan menggunakan metode pengenalan huruf. Pendekatan yang berdasarkan simbol (huruf) menekankan kaitan antara huruf dan bunyi, yang tujuan akhirnya anak dapat membunyikan atau mengucapkan simbol huruf yang tertulis tanpa memperhatikan keterkaitan dengan maknanya. Pendekatan atas simbol ini implementasinya dimulai pengenalan huruf dan bunyinya, suku kata, kata, dan selanjutnya. (Mumpuniarti, 2007 : 95).

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pengenalan huruf bisa dilakukan sebagai langkah awal dalam belajar membaca, dengan anak mengenal huruf lebih dulu diharapkan anak akan lebih cepat belajar membaca dan mampu mengikuti semua mata pelajaran.

C. Kajian Tentang Media Permainan

1. Tinjauan Tentang Permainan

Permainan merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan dilakukan secara sukarela atau tanpa paksaan dengan menggunakan aktivitas fisik, sensorik, emosi, komunikasi, dan fikiran. (Ellah Siti Cholidah, 2005: 124). Menurut Andang Ismail (2009:26) menuturkan bahwa permainan ada dua pengertian yaitu:

- a. Pertama, permainan adalah sebuah aktifitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari menang atau kalah.
- b. Kedua, permainan diartikan sebagai aktifitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai pencarian menang-kalah.

Craft (dalam Suratno, 2005: 76) menyatakan bahwa bermain merupakan sarana bagi tumbuhnya pikiran anak yang berdaya. Sedangkan pikiran yang berdaya merupakan faktor bagi tumbuhnya ide-ide baru, dan berbagai gagasan baru yang akhirnya menjelma menjadi sebuah kreativitas. Bermain menyediakan kesempatan untuk melahirkan ide-ide dan memperluas ide-ide baru. Ide-ide tersebut untuk diujicobakan dalam suasana yang tidak kondusif untuk mengembangkan kemampuan memecahkan masalah anak – anak. Dengan demikian dengan bermain akan tumbuh daya kreativitas. (Sofia Hartati, 2005: 98-99).

Dengan permainan memberikan anak kebebasan untuk berimajinasi, menggali potensi diri atau bakat, dan mengembangkan

keaktivitas. Motivasi bermain muncul dalam diri anak sendiri, mereka bermain untuk menikmati aktivitas mereka, untuk merasakan bahwa mereka mampu, dan untuk menyempurnakan apa saja yang telah ia dapatkan baik yang telah mereka ketahui sebelumnya maupun hal-hal yang baru, dengan bermain dapat melatih konsentrasi, (pemusatan perhatian pada tugas tertentu). Seperti melatih konsep dasar warna, bentuk, dll. (Sofia Hartati, 2005: 94).

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa permainan adalah suatu kegiatan yang menyenangkan dilakukan secara sukarela dengan menggunakan aktivitas fisik, sensori, komunikasi dan fikiran. Dalam aktivitas bermain ada yang ditandai dengan pencarian menang kalah dan ada juga yang ditandai tanpa mencari menang kalah.

2. Permainan Sebagai Media Belajar

Permainan sebagai media belajar merupakan hal yang penting didalam lingkungan atau dunia pendidikan. Proses pendidikan memerlukan adanya peralatan untuk mencapai kondisi yang diinginkan dan sesuatu itu dapat dikatakan media pembelajaran apabila media tersebut digunakan untuk menyalurkan atau menyampaikan pesan dengan tujuan-tujuan pembelajaran. Mulyani Sumantri dan Johar Permana (2001:153) mengemukakan bahwa, “media pengajaran adalah segala alat pengajaran yang digunakan guru sebagai perantara untuk menyampaikan bahan-bahan instruksional dalam proses belajar mengajar sehingga memudahkan pencapaian tujuan pengajaran tersebut”. Dalam suatu

proses belajar mengajar, pesan yang disalurkan media dari sumber pesan ke penerima pesan itu adalah pelajaran. Dengan kata lain, pesan itu adalah isi pelajaran yang berasal dari kurikulum yang disampaikan oleh guru kepada siswa. Dalam proses belajar mengajar penerima pesan tersebut adalah siswa.

Media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Dilain pihak, national education Association memberikan definisi media sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual dan peralatannya, dengan demikian media dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, atau dibaca. (Yosfan Azwandi, 2007: 90).

Gagne (dalam Arief S. Sadiman, 1986: 6) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk belajar. Sementara menurut Bringgs (dalam Arief S. Sadiman, 1986: 6) media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta dapat merangsang siswa untuk belajar.

Media permainan merupakan media yang sangat disukai oleh anak-anak. Permainan ialah suatu benda yang dapat digunakan anak sebagai sarana bermain dalam rangka mengembangkan kreativitas dan segala potensi yang dimiliki anak. Media permainan dapat berupa puzzle, ayunan, dakon, dan sebagainya. (Muhammad Fadlillah, 2012: 216).

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media merupakan segala alat pengajaran yang digunakan guru untuk

menyampaikan pesan, yang mengandung materi instruksional yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Dengan media permainan siswa dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dalam melatih kemampuannya dalam semua aspek.

3. Jenis Kegiatan Permainan

Menurut Zulkifli (1991:42) jenis permainan dibagi berdasarkan menurut cirinya antara lain :

a Permainan fungsi

Dalam permainan ini yang diutamakan adalah gerak seperti berlari- lari atau kejar-kejaran.

b Permainan konstruktif

Yang dimaksud dengan permainan ini adalah senang sekali membangun seperti membangun rumah-rumahan, mobil-mobilan

c Permainan destruktif

Dalam permainan ini anak senang bermain dengan cara merusak alat-- alat permainan itu lalu di susun kembali. Contoh : Permainan Kartu

d Permainan resetif

Permainan ini yaitu dengan cara orang tua menceritakan suatu cerita anak, dan anak di dalam jiwanya menempatkan dirinya sebagai pelaku dalam cerita itu. Contoh: Permainan Si kancil dan si kura-kura (kuya).

e Permainan peranan

Dalam permainan ini anak berperan sebagai pelaku dalam permainannya. Contoh: Permainan kucing dan anjing.

f Permainan sukses

Dalam permainan ini anak saling berlomba untuk menonjolkan kelebihannya. Contoh: Permainan tenis meja.

Menurut Abdul Khobir (2009: 200-201) kegiatan bermain anak dapat dibagi menjadi dua jenis yaitu:

a. Bermain Banyak Gerak (Aktif)

Bermain banyak gerak memiliki ciri banyak gerak, seperti: lari, lompat, menendang, melempar, dan lain-lain. Cara ini bermanfaat bagi anak dalam hal melatih keterampilan dalam macam hal. Kebanyakan anak laki-laki menyukai permainan ini. Dengan bermain aktif seolah-olah anak menyalurkan tenaganya yang berlebihan. Termasuk permainan aktif contohnya engklek, lompat karet, main bola, dan lain-lain

b. Bermain dengan Sedikit Gerak (Pasif)

Bermain dengan sedikit gerak memiliki ciri tidak banyak menggunakan tenaga yang berlebihan, suasana lebih tenang dan santai. Misalnya bermain bekel, melihat-lihat buku gambar, membaca, mendengarkan musik dan lain-lain.

Berdasarkan pendapat di atas bahwa jenis-jenis permainan dapat dibedakan sesuai dengan kegunaan serta penerapan yang dilakukan di dunia pendidikan maupun dalam lingkungan. Jenis permainan diantaranya ada permainan fungsi, permainan konstruktif, permainan destruktif,

permainan resetif, permainan peranan, serta ada permainan aktif dan permainan pasif.

4 Kriteria dalam Pemilihan Media Permainan

Kriteria atau syarat dalam pemilihan media permainan harus disesuaikan dengan pembelajaran yang akan dicapai. Menurut Zulkifli (1991: 43) permainan yang baik memiliki beberapa syarat diantaranya:

a. Mudah dibongkar pasang

Alat permainan yang mudah dibongkar-pasang, dapat diperbaiki sendiri, lebih ideal daripada mobil-mobilan yang dapat bergerak sendiri. Alat-alat permainan yang dijual di toko lebih banyak menjadi bahan tontonan daripada berfungsi sebagai alat permainan. Anak-anak tidak tertarik oleh bagus dan sempurnanya alat permainan yang diproduksi di pabrik itu.

b. Mengembangkan Daya Fantasi

Alat permainan yang sifatnya mudah dibentuk dan diubah-ubah sangat sesuai untuk mengembangkan daya fantasi, yang memberikan kepada anak kesempatan untuk mencoba dan melatih daya-daya fantasinya.

c. Tidak Berbahaya

Para ahli yang telah meneliti jenis alat-alat permainan sependapat tentang alat permainan yang suka mendatangkan bahaya bagi anak-anak, yaitu tangga, sepeda beroda tiga, dan jungkit-jungkitan. Selain itu masih ada lagi alat-alat yang tergolong bahaya, seperti gunting yang runcing ujungnya, pisau yang tajam, kompor, dan sebagainya.

Berdasarkan pendapat diatas media permainan harus disesuaikan pembelajaran yang akan dicapai. Kriteria pemilihan media permainan itu tergantung kondisi dan karakter siswa dan materi pembelajaran. Permainan yang baik memiliki beberapa syarat antara lain, mudah dibongkar pasang, mengembangkan daya fantasi, dan tidak berbahaya.

5 Media Permainan Puzzle

Menurut Soemiarti Patmonodewo (1995: 83) kata *puzzle* dapat diartikan dengan bongkar pasang. Menurut Kamus pintar Inggris Indonesia *puzzle* berarti teka – teki. Dina Indriana (2011: 23) mengemukakan bahwa *puzzle* adalah sebuah permainan untuk menyatukan pecahan keping untuk membentuk sebuah gambar atau tulisan yang telah ditentukan. Sebagaimana dikemukakan oleh indriana (2011: 34) *puzzle* memiliki keunggulan yakni memiliki bermacam-macam warna sehingga menarik minat anak untuk belajar dan meningkatkan daya tahan anak dalam belajar

Menurut AR. Suku Radja (2013 : 56) *puzzle* dapat melatih sisi kreativitas dan pola berfikir siswa terhadap suatu tugas sederhana *puzzle* dapat melatih daya nalar serta kejelian siswa dalam menata ulang potongan pola. Menurut Anggani Sudono (2000: 28) *puzzle* merupakan salah satu alat permainan edukatif yang bisa digunakan oleh anak untuk belajar.

Menurut Sofia Hartati (2005: 152) *puzzle* merupakan alat permainan yang diperlukan anak, terdiri dari potongan – potongan yang

mudah hilang, dan memerlukan control terhadap kesalahan. Menurut Agus Hariyanto (2011: 118) permainan *puzzle* merupakan permainan yang dapat digunakan untuk melatih konsentrasi dan meningkatkan daya ingat anak. Kegiatan bermain *puzzle* akan merangsang anak mengingat posisi setiap keping puzzle untuk mendapatkan susunan sempurna.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media permainan *puzzle* merupakan media yang dimainkan dengan membongkar dan menyatukan keping untuk dapat membentuk gambar atau tulisan yang ditentukan.

6 Manfaat Puzzle sebagai Media belajar

Manfaat puzzle menurut Sujiono (2005: 58) antara lain

- a Melatih pendengaran dan motorik halus
- b Melatih perkembangan emosi
- c Melatih perkembangan kognitif dalam perbendaharaan kata, huruf, maupun objek-objek tertentu
- d Melatih konsentrasi mengamati kepingan – kepingan puzzle
- e Melatih ketekunan anak dalam proses pembelajaran
- f Dapat memecahkan masalah dan menyenangkan anak dalam belajar

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa, manfaat puzzle antara lain, meningkatkan keterampilan kognitif, meningkatkan keterampilan motorik halus, melatih kemampuan daya nalar, daya ingat dan konsentrasi, serta melatih kesabaran.

7 Kelebihan Media Puzzle

Dalam penggunaan media puzzle tentunya perlu pertimbangan yang cukup agar penggunaan media puzzle tercapai. Adapun kelebihan dari media puzzle menurut Chumala, Nur (2013) dalam [http : malatingting.guru Indonesia.net/artikel_detail/21695.html](http://malatingting.guru Indonesia.net/artikel_detail/21695.html) adalah :

Kelebihan media puzzle

- a. Media puzzle bersifat konkrit
- b. Media puzzle dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu
- c. Media puzzle dapat menarik minat dan perhatian siswa

8 Tahap Pembelajaran Kemampuan Mengenal Huruf Vokal dengan Menggunakan Media Permainan Puzzle

Media Permainan *Puzzle* yang digunakan oleh peneliti yaitu *puzzle* huruf. Media *Puzzle* dalam penelitian ini adalah media yang digunakan untuk mengenalkan huruf vokal pada anak tunagrahita sedang.

langkah – langkah permainan *puzzle* yang dijelaskan kedalam dua bagian yaitu pada saat persiapan sebelum pembelajaran dan saat pembelajaran sebagai berikut :

- a. Persiapan Sebelum Pembelajaran
 - 1). Menentukan tujuan pembelajaran dengan menggunakan media permainan puzzle
 - 2). Guru mempersiapkan *puzzle* yang akan digunakan untuk belajar mengenal huruf vokal

b. Saat Pembelajaran

- 1). Guru mengajarkan cara penggunaan permainan *puzzle*
- 2). Guru mengenalkan huruf – huruf vokal, dengan cara menyebutkan dan menunjukkan nama huruf pada puzzle.
- 3). Guru memberikan contoh bermain puzzle, dengan cara membongkar puzzle huruf vokal dan menyusun kembali menjadi bentuk huruf vocal pada bidang persegi panjang, Selama kegiatan membongkar dan menyusun puzzle guru juga sambil menyebutkan nama huruf yang disusun.
- 4). Guru memberikan pertanyaan kepada siswa tetang pemahaman dalam membongkar dan memasang puzzle, apabila siswa belum paham maka guru mengulang kembali cara membongkar dan memasang puzzle menjadi bentuk huruf vokal.
- 5). Setelah anak paham, maka anak diminta melakukan kegiatan yang sama untuk menyusun puzzle huruf vokal sesuai dengan contoh yang telah diberikan oleh guru.

D. Kerangka Berpikir

Anak tunagrahita sedang merupakan anak yang mengalami keterlambatan kecerdasan, sehingga untuk mengembangkan kemampuannya dibutuhkan pelayanan yang sesuai dengan kemampuan anak. Namun pada umumnya mereka mampu untuk diajarkan akademik sederhana dan belajar mengurus dirinya sendiri. Belajar akademik sederhana meliputi (membaca, menulis dan berhitung). Membaca

merupakan materi yang seharusnya dikuasai oleh anak tunagrahita kategori sedang kelas III, namun didalam penelitian ini salah satu anak kelas III kesulitan dalam mengenal huruf abjad. Dikarenakan anak masih sering lupa dalam menyebutkan huruf apabila semua huruf langsung dikenalkan, anak sulit berfikir abstrak, dan anak mudah beralih perhatian maka peneliti membatasi untuk mengenalkan huruf vokal terlebih dahulu, selain itu huruf vokal juga lebih mudah untuk dilafalkan. Kesulitan dalam mengenal huruf akan menyebabkan anak mengalami kesulitan dalam mengikuti berbagai mata pelajaran, karena dalam setiap pelajaran mengharuskan anak untuk dapat membaca.

Kemampuan mengenal huruf vokal harus dikuasai oleh anak tunagrahita kategori sedang, terutama siswa kelas tiga. Kemampuan mengenal huruf merupakan kesanggupan anak dalam mengenal nama huruf, mengenal bentuk dan mengetahui keterkaitan bentuk dan bunyi huruf. Tujuan belajar mengenal huruf adalah agar anak mampu mengenal huruf, untuk mempersiapkan siswa dalam belajar membaca sehingga siswa dapat mengikuti pelajaran Bahasa Indonesia terutama dalam belajar membaca. Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kemampuan membaca harus dikuasai oleh anak tunagrahita kategori sedang agar bisa membantu tugas perkembangan pada kelas selanjutnya.

Ketidakmampuan siswa dalam mengenal huruf akan menyebabkan lebih kesulitan dalam belajar membaca dibandingkan anak yang sudah mengenal huruf, kesulitan anak dalam mengenal huruf akan menyebabkan

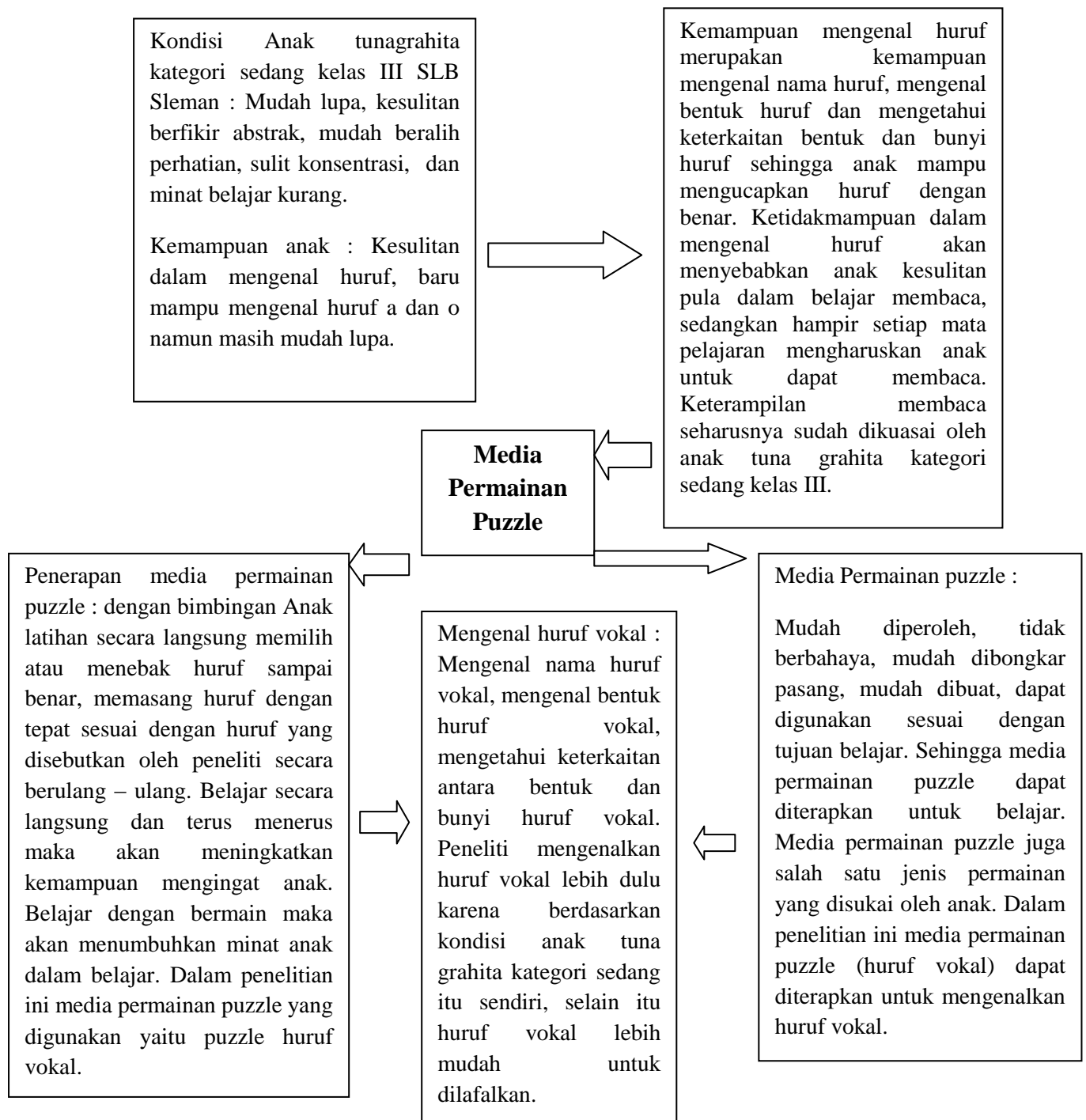
kesulitan pula dalam belajar berbagai mata pelajaran, karena hampir setiap pelajaran melibatkan kegiatan membaca. Kemampuan membaca cukup penting untuk anak tunagrahita kategori sedang agar dapat berguna untuk dirinya sendiri dalam mengatasi permasalahan-permasalahan dalam kehidupan sehari-hari terutama membaca kata – kata sederhana atau membaca kata-kata petunjuk jalan, arah lalu lintas, yang berguna untuk kehidupan sehari-harinya. Maka untuk itu diperlukan sebuah media yang dapat digunakan untuk anak yang mengalami kesulitan dalam mengenal huruf.

Dengan mengetahui kondisi anak yang mudah lupa, mudah beralih perhatian, sulit untuk konsentrasi, dan kebetulan anak juga senang bermain menempatkan. Maka peneliti memprediksi bahwa media permainan puzzle yang menarik dapat diterapkan untuk anak tersebut. Dengan media puzzle maka anak akan belajar memecahkan masalah dengan mencoba membongkar pasang dan anak juga mendapatkan pengalaman langsung dalam belajar, belajar dengan pengalaman tersebut diharapkan dapat meningkatkan kemampuan mengingat anak, sehingga anak dapat mengingat bentuk huruf vokal yang terdapat pada media puzzle. Ketika anak belajar langsung memasang puzzle huruf vokal anak juga belajar langsung pula dalam mengucapkan nama huruf yang dia pasang. Belajar dengan menggunakan media permainan puzzle penerapannya: dengan latihan berulang – ulang dalam menebak nama huruf yang disebutkan oleh peneliti dan memasang puzzle juga akan membantu anak untuk

memfokuskan perhatian dan meningkatkan kemampuan konsentrasi dalam belajar sehingga hasil belajarnya pun akan cepat berhasil, karena dengan latihan terus menerus atau latihan secara berulang-ulang maka hasil belajar tersebut juga akan menetap dan anak tidak mudah lupa terhadap nama dan bentuk huruf vokal.

Media puzzle yang digunakan peneliti yaitu media puzzle yang cukup menarik, karena dibuat dengan warna dan bentuk yang menarik sehingga dapat menarik perhatian anak untuk belajar. Dengan menggunakan media permainan puzzle maka akan memiliki banyak fungsi untuk anak tersebut, diantaranya dapat menarik perhatian anak untuk belajar, dapat meningkatkan konsentrasi belajar anak, serta dapat meningkatkan kemampuan mengingat. Media permainan puzzle merupakan media sederhana yang dimainkan dengan membongkar dan memasang kembali kepingan puzzle untuk membentuk sebuah tulisan atau gambar tertentu. Puzzle yang digunakan oleh peneliti yaitu puzzle huruf vokal. Media permainan puzzle yang digunakan dalam penelitian ini merupakan media yang tidak beresiko, mudah diperoleh atau dibuat, dan dapat menarik perhatian siswa. Media permainan puzzle dapat digunakan untuk membantu anak tunagrahita kategori sedang dalam belajar Bahasa Indonesia terutama mengenal huruf vokal.

Kerangka pikir dalam penelitian ini dapat digambarkan dengan bagan sebagai berikut



E. Hipotesis

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir yang telah diuraikan di atas maka dapat diajukan hipotesis dari penelitian ini yaitu: Media permainan puzzle berpengaruh terhadap kemampuan mengenal huruf vokal pada anak tunagrahita kategori sedang kelas III SLB N Sleman.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Pendekatan Penelitian dalam penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif, dengan jenis penelitian eksperimen. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Menurut Sugiyono (2007:104) penelitian eksperimen adalah “metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan”. Alasan peneliti menggunakan metode eksperimen adalah untuk mengetahui pengaruh media permainan puzzle terhadap kemampuan mengenal huruf vokal pada anak tunagrahita kategori sedang.

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan eksperimen dengan subyek tunggal atau *Single Subject Research* (SSR). Juang Sunanto (2006:41) menyebutkan bahwa “pada desain subjek tunggal pengukuran variabel terikat atau perilaku sasaran (*target behavior*) dilakukan berulang-ulang dengan periode waktu tertentu. Dalam eksperimen subjek tunggal subjek atau partisipannya bersifat tunggal, bisa satu orang, dua orang, atau lebih. Nama subjek tunggal juga diambil dari cara hasil eksperimen disajikan, dan dianalisis berdasarkan subjek secara individual. Dalam penelitian ini peneliti memilih satu siswa dengan alasan karakteristik anak yang berada didalam kelas tiga yang berbeda – beda, dan hanya subjek DA yang mampu untuk diajarkan akademik, termasuk belajar mengenal huruf. Subjek DA baru mampu mengenal huruf a dan o namun masih mudah

lupa. Sedangkan teman-teman satu kelasnya dalam belajar akademik masih sangat membutuhkan bantuan guru, misalnya: menulis, anak masih sangat membutuhkan bantuan guru dalam memegang pensil.

B. Desain Penelitian

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain A – B yang terdiri dari fase *baseline* dan *intervensi*. Alasan peneliti memilih desain A – B dalam penelitian ini dikarenakan hasil pembelajaran akademik bersifat menetap, seperti yang dikemukakan oleh Syaiful Bahri (2002:16) bahwa salah satu ciri-ciri belajar adalah perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara, sehingga tidak perlu adanya tindakan pengulangan kondisi *baseline*.

Tawney dan Gast (dalam Juang Sunanto, 2006: 43) dalam menerapkan pola desain A – B, terdapat beberapa langkah yang harus diperhatikan. Langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Mendefinisikan perilaku sasaran (*target behavior*) dalam perilaku yang dapat diamati dan diukur secara akurat;
2. Mengukur dan mengumpulkan data pada kondisi *baseline* (A) secara kontinu sekurang-kurangnya 3 atau 5 atau sampai kecenderungan arah dan level data menjadi stabil.
3. Memberikan intervensi setelah kecenderungan data pada kondisi intervensi stabil.

4. Mengukur dan mengumpulkan data pada kondisi intervensi (B) dengan periode waktu tertentu sampai kecenderungan arah dan level data menjadi stabil
5. Menghindari mengambil kesimpulan adanya hubungan fungsional (sebab akibat) antara variabel terikat dengan variabel bebas.

Pola desain penelitian subjek tunggal yang dipakai dalam penelitian ini adalah bentuk rancangan desain A-B. Berikut penjelasan mengenai pola desain A-B:

1. A (*baseline*). Dalam penelitian ini baseline merupakan suatu kondisi awal subjek dalam mengenal huruf vokal siswa sebelum diberikan perlakuan atau intervensi. Pengukuran dilakukan sebanyak 3 kali.
2. B (*intervensi*) yaitu suatu gambaran mengenai kemampuan yang dimiliki anak dalam mengenal huruf vokal selama diberikan intervensi atau perlakuan secara berulang-ulang dengan melihat hasil pada saat intervensi. Pada tahap ini, perlakuan yang diberikan dengan penggunaan media permainan yang dilakukan secara berulang-ulang sehingga diperoleh hasil yang stabil. Intervensi dilaksanakan sebanyak 6 sesi. Berikut ini merupakan rancangan desain penelitian dari pendekatan penelitian *Single Subject Research* pada penelitian ini yakni :

A - B

(A_I) (A_{II}) (A_{III}) (B_I) (B_{II}) (B_{III}) (B_{IV}) (B_V) (B_{VI})

Keterangan

(A) : *Baseline*, kondisi awal perilaku sasaran sebelum diberikan intervensi.

B) : *Intervensi*, kondisi perilaku sasaran setelah diberikan intervensi, dengan menggunakan media permainan puzzle.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SLB N Sleman beralamat di Jalan Kaliurang KM 17,5 Pakem Gede, Pakem Binangun, Sleman Yogyakarta. SLB Negeri 1 Sleman merupakan Sekolah Luar Biasa yang didirikan pada tanggal 7 November 2007. SLB Negeri 1 Sleman beralamat di Jalan Kaliurang km. 17,5 Pakem gede, Pakem Binangun Pakem Sleman Yogyakarta. SLB Negeri 1 Sleman bekerja sama dengan Pemerintah sehingga sarana dan prasarana akan tercukupi. Terdapat jenjang–jenjang persekolahan yang dinaungi sekolah ini, yaitu TKLB, SDLB dan SMPLB dan SMALB yang memiliki prestasi dibidang keterampilan.

Terdapat visi dan misi di SLB Negeri 1 Sleman dalam pelaksanaan pendidikan. Visi SLB N 1 Sleman yaitu terwujudnya anak berkebutuhan khusus yang terampil, mandiri, dan berbudi pekerti. Misi SLB N 1 Sleman yaitu : a). Memberikan Layanan Pendidikan sesuai kemampuan anak, b). Meningkatkan mutu pembelajaran yang berorientasi pada kompetensi anak. c). Menanamkan sikap disiplin terhadap warga sekolah, d). Membiasakan anak untuk beribadah sesuai agama yang dianut, e).

Menciptakan lingkungan sekolah yang kondusif, aman, dan nyaman, f). Mengembangkan bakat, minat, peserta didik dalam bidang seni dan olah raga. g). Mengupayakan sistim magang untuk siswa tun rungu dan telah lulus. h). Meningkatkan kompetensi guru dan karyawan, i). Melatih siswa dalam kewirausahaan, j). Mengembangkan pengetahuan, teknologi informasi dan komunikasi bagi warga sekolah, k). Menjadikan sekolah sebagai subsentra PK dan PLK.

Kegiatan pembelajaran di Sekolah Luar Biasa Negeri 1 Sleman dilaksanakan setiap hari Senin-Sabtu dimulai dari jam 07.30 - 12.00 WIB. Pembagian kelas disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan anak. Terdapat 17 kelas di SLB Negeri 1 Sleman, kelas untuk tunagrahita ringan, tunagrahita sedang, autisme, tunarungu serta kelas karya. Kegiatan pembelajaran terdiri dari pembelajaran tematik, keterampilan boga, keterampilan menjahit, karawitan bagi anak tunarungu dan tunagrahita tingkat SMP, seni musik yang diikuti oleh anak tunagrahita dan tuna daksa, seni tari dan seni rias diikuti oleh anak tunarungu.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini dilakukan selama 1 bulan

Tabel 1. Waktu dan Kegiatan Penelitian

Waktu	Kegiatan Penelitian
Minggu I– II	Pelaksanaan fase <i>baseline</i> sebelum intervensi
Minggu III – IV	Pelaksanaan intervensi

D. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah seorang anak tunagrahita kategori sedang kelas III SLB N Sleman. Satu kelas terdapat lima orang anak tunagrahita kategori sedang. Alasan pemilihan subjek tersebut karena karakter anak yang berbeda-beda pada satu kelasnya, anak kelas III SLB N Sleman mempunyai kemampuan mengenal huruf yang rendah itu terlihat pada waktu observasi awal, peneliti mencoba memberikan tes kepada anak kelas III untuk menunjukkan huruf dan membaca huruf abjad yang ada pada daftar abjad, anak kelas III ternyata semuanya masih kesulitan dalam mengenal huruf. Namun menurut hasil wawancara dengan guru kelasnya anak tersebut (Subjek DA) yang paling memiliki potensi untuk belajar akademik disatu kelasnya. Adapun penetapan subjek penelitian diatas terdapat beberapa kriteria penentuan subjek penelitian, yakni:

- 1 Subjek penelitian merupakan anak kelas III SDLB-C1 di SLB Negeri Sleman yang merupakan anak tunagrahita kategori sedang.
- 2 Subjek penelitian merupakan anak yang secara akademik memiliki potensi untuk dikembangkan, dan hanya anak tersebut yang lebih diarahkan untuk belajar secara akademik.
- 3 Subjek penelitian tidak mengalami gangguan fisik.

E. Variabel Penelitian

Penelitian dengan eksperimen subyek tunggal ini terdapat dua variabel yang akan diteliti. Variabel penelitian tersebut adalah:

1. Variable bebas adalah media permainan puzzle. Dalam penelitian SSR (*Single Subeject Research*), variabel bebas dikenal dengan nama intervensi atau perlakuan.
2. Variable terikat adalah mengenal huruf vokal. Dalam penelitian SSR (*Single Subeject Research*), variabel terikat dikenal dengan nama *target behavior* atau perilaku sasaran.

F. Teknik Pengumpulan Data

Sugiyono (2007: 308) menjelaskan bahwa teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian dikarenakan bertujuan untuk mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yang masing-masing menyumbangkan data berbeda. Adapun teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Metode Observasi

Menurut Sutrisno Hadi (dalam Sugiyono, 2007: 203) mengemukakan bahwa “ observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses – proses pengamatan dan ingatan. Observasi dalam penelitian ini dilakukan secara langsung oleh peneliti atau bisa disebut observasi partisipan. Observasi dalam penelitian ini dilakukan pada fase baseline dan intervensi, sehingga semua kegiatan observasi telah ditetapkan berdasarkan

kerangka kerja yang memuat data-data yang ingin diperoleh. Observasi pada penelitian ini dilakukan untuk mengamati anak tunagrahita kategori sedang dalam menggunakan media puzzle pada kegiatan mengenal huruf vokal yaitu (a,e,i,o,u) dan (A,E,I,O,U) serta mencatat semua data perilaku belajar siswa yang bersangkutan selama proses intervensi. Pedoman observasi menggunakan lembar pegamatan dan lembar kosong untuk mencatat hal – hal penting selama observasi.

2 Tes

Menurut Riduwan (2002:30) tes merupakan serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan pengetahuan, intelegensi, dan kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu. Penggunaan tes dalam penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data tentang kemampuan anak dalam mengenal huruf vokal. Tes yang digunakan yaitu tes kemampuan mengenal huruf vokal. Tes kemampuan mengenal huruf vokal ini terbagi dalam dua fase. Dua fase tersebut adalah sebagai berikut: yaitu fase *baseline* (A) yaitu untuk mengetahui kemampuan awal subjek dalam mengenal huruf. Fase selanjutnya adalah fase intervensi (B) yaitu untuk mengetahui ketercapaian selama mendapatkan perlakuan. Tes yang digunakan pada waktu *baseline* meliputi soal tes (lisan) yaitu menyebutkan 5 macam nama huruf vokal, menunjukkan huruf vokal (kecil & besar), membaca huruf vokal (kecil & besar), serta tes (tertulis) menjodohkan huruf vokal (kecil & besar), Sedangkan tes yang digunakan pada waktu setelah *intervensi* meliputi soal

menyebutkan nama huruf vokal pada puzzle, menunjukkan huruf vokal (kecil dan besar), membaca huruf vokal (kecil dan besar), serta tes praktek memasang puzzle dengan tepat. Jumlah tes kemampuan mengenal huruf vokal secara keseluruhan yaitu 40 soal. Sasaran tes dalam penelitian ini adalah salah satu anak tunagrahita kategori sedang

3 Wawancara

Sugiyono (2012:316) mengemukakan bahwa wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Peneliti melakukan wawancara secara langsung terhadap guru kelas III dengan tujuan ingin mengetahui kemampuan anak dalam pembelajaran, serta kemampuan anak dibandingkan teman-teman lainnya. Selain itu peneliti juga ingin mengetahui karakteristik anak tunagrahita kategori sedang menurut guru kelas III.

G. Pengembangan Instrumen

Dalam suatu penelitian pengumpulan data dengan cara apapun selalu memerlukan suatu alat yang disebut instrumen pengumpulan data. Menurut Sugiyono (2010:102) “instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur baik fenomena alam maupun sosial yang diamati”. Dari pengertian tersebut dapat diketahui bahwa instrumen penelitian merupakan bagian yang penting dalam penelitian karena berfungsi sebagai sarana untuk mengumpulkan data yang banyak menentukan keberhasilan suatu penelitian. Sehingga dalam penyusunannya berpedoman pada pendekatan yang

digunakan agar data yang terkumpul tersebut dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Penelitian ini digunakan metode pengumpulan data yaitu

1 Pedoman Observasi

Pedoman observasi ini digunakan untuk memonitoring aktivitas pelaksanaan pembelajaran. Hal-hal yang diamati pada penelitian ini adalah partisipasi siswa serta perkembangan perilaku subjek dilapangan selama baseline dan intervensi mengenal huruf vokal yaitu huruf (a,e,i,o,u, dan A,E,I,O,U) dengan menggunakan media permainan puzzle. Pedoman observasi berisi sebuah daftar jenis kegiatan yang akan diamati ketika intervensi berlangsung.

2 Tes Kemampuan Mengenal Huruf Vokal

Penelitian ini menggunakan tes kemampuan mengenal huruf vokal. Tes ini digunakan untuk mengukur kemampuan anak mengenai huruf vokal. Tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes tertulis, lisan dan praktek dalam menyusun puzzle. Soal tes pada baseline meliputi kemampuan anak dalam menyebutkan nama huruf, menunjukkan huruf, menjodohkan huruf, dan membaca huruf. Sedangkan pada intervensi meliputi kemampuan anak dalam menyebutkan nama huruf, menunjukkan huruf, memasang puzzle dengan menempatkan bentuk berupa huruf vokal pada bidang persegi panjang.

Menurut Suharsimi Arikunto (2009:153-154) langkah-langkah dalam menyusun instrumen tes kemampuan mengenal huruf yaitu :

- a Menentukan variabel yang diukur yaitu kemampuan mengenal huruf vokal
- b Menentukan aspek variabel
- c Menetapkan indikator
- d Menentukan jumlah butir
- e Membentuk soal dan jawaban

Berikut kisi-kisi instrumen tes kemampuan mengenal huruf vokal yang digunakan dalam penelitian.

Tabel 2.Kisi – Kisi Tes Kemampuan Mengenal huruf vokal

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator	Nomor butir	Jumlah
Mengenal Huruf vokal	Mengenal huruf vokal (kecil dan besar)	Anak mampu menyebutkan nama huruf vokal	1,2,3,4,5	5
		Anak mampu menunjukkan huruf vokal (kecil)	6, 7, 8, 9,10	5
		Anak mampu menunjukkan huruf vokal (besar)	11,12 ,13, 14 ,15	5
		Anak mampu membaca huruf vokal kecil	16,17,18,19 ,20	5
		Anak mampu membaca huruf vokal besar	21,22,23,24 ,25	5
		Anak mampu menjodohkan huruf vokal kecil dan besar	26,27,28,29 ,30, 31,32,33,34 ,35, 36,37,38.39 ,40	15

Teknik skoring pada instrument tes kemampuan mengenal huruf vokal adalah sebagai berikut :

- Anak mendapat nilai 1 jika anak mampu mengerjakan soal tes dengan benar
- Anak mendapatkan nilai 0 jika anak menjawab soal salah, skor maksimal 40.

Sedangkan kisi-kisi tes kemampuan mengenal huruf vokal dengan menggunakan media permainan puzzle dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 3. Kisi – Kisi Tes Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Menggunakan Media Permainan puzzle

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Menggunakan Media Permainan Puzzle	1) Mengenal Huruf vokal (kecil)	1) Anak mampu menyebutkan nama huruf a, e,i,o,u	1,2,3,4,5	5
		2) Anak mampu Menunjukkan huruf a, e,i,o,u	6,7,8,9, 10	5
		3) Anak mampu membaca huruf a,e,i,o,u	11,12,13, 14,15	5
		4) Anak mampu memasang puzzle dengan tepat	16,17,18, 19,20	5
	2) Mengenal huruf vokal (besar)	1). Anak mampu menyebutkan nama huruf A,E,O,I U	1,2,3,4,5	5
		2). Anak mampu Menunjukkkan huruf A,E,I,O,U	6,7,8,9, 10	5
		3). Anak mampu Membaca huruf A,E,I,O,U	11,12,13, 14,15	5
		4). Anak mampu Memasang puzzle dengan tepat	16,17,18, 19,20	5

Teknik skoring pada instrument tes kemampuan mengenal huruf vokal adalah sebagai berikut :

- a. Anak mendapat nilai 1 jika anak mampu mengerjakan soal tes dengan benar
- .b. Anak mendapatkan nilai 0 jika anak menjawab soal salah, skor maksimal 40.

Sedangkan kisi-kisi observasi yang digunakan untuk mendukung data kuantitatif adapun Menurut Suharsimi Arikunto (2010:209) langkah–langkah dalam dalam membuat kisi–kisi pada lembar observasi yaitu sebagai berikut

- a. Menentukan variabel yang akan diamati, yakni kemampuan mengenal huruf vokal dengan menggunakan media permainan puzzle
- b. Menetapkan indikator, yakni keaktifan dan respon anak dalam mengenal huruf vokal dengan menggunakan media permainan puzzle.
- c. Merancang kisi-kisi observasi sebagai berikut :

Tabel 4.Kisi – Kisi Pedoman Observasi Respon anak selama pembelajaran

Variabel	Sub Variabel	Indikator	No Butir
Kemampuan mengenal huruf vokal	1). Respon anak selama pembelajaran	1) Anak mendengarkan penjelasan materi yang disampaikan guru	1
		2) Anak antusias selama mengikuti pembelajaran	2
		3) Anak memahami materi yang disampaikan guru	
	2). Keaktifan anak selama mengikuti pembelajaran	1) Anak mampu mengerjakan tugas yang diberikan guru	3
			4

Selain itu akan dilihat pula data durasi anak dalam mengerjakan tugas secara mandiri. Pencatatan durasi adalah pencatatan tentang berapa lama suatu peristiwa atau perilaku terjadi. Durasi berguna untuk mengetahui berapa lama suatu perilaku atau menunjukkan berapa lama waktu seseorang, melakukan suatu perilaku. Didalam penelitian ini, pada waktu baseline akan dilihat berapa menit anak mampu menyelesaikan tugas sedangkan pada waktu intervensi akan dihitung pula berapa menit anak selesai mengerjakan tugas yaitu menyelesaikan tes lisan

dan tes praktek memasang puzzle huruf vokal dengan tepat secara mandiri. Perhitungan data durasi waktu intervensi anak tersebut dimulai setelah peneliti selesai memberikan treatment, jadi anak menjawab pertanyaan peneliti tanpa bantuan dan dilakukan oleh subjek secara mandiri.

Tabel 5. Pedoman observasi pencatatan durasi subjek dalam mengerjakan tugas

Tanggal (durasi mengerjakan tugas)	Waktu		Durasi
	Mulai	selesai	

Didalam penelitian ini peneliti juga melakukan wawancara terhadap guru kelas III SLB N Sleman, dengan tujuan untuk mengetahui keadaan subjek tunagrahita karegori sedang kelas III. Berikut kisi-kisi pedoman wawancara terhadap guru:

Tabel 6. Kisi-kisi Pedoman Wawancara Guru

NO	Variabel	Indikator	NO Butir
1	Subjek tunagrahita kategori sedang	1 Pendapat guru tentang kemampuan anak	1
		2 Pendapat guru tentang karakteristik anak	1
		3 Pendapat guru tentang kondisi anak	1

H. Prosedur Perlakuan

Prosedur dalam penelitian ini adalah sebagai berikut

1 Baseline (A)

Baseline merupakan tahap awal dari penelitian. Baseline dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal anak dalam mengenal huruf vokal

sebelum diberikan intervensi menggunakan media permainan *puzzle*. Fase Baseline dilakukan sebanyak 3 kali dengan tujuan untuk mendapatkan data yang stabil.

Sebelum melakukan tindakan dalam penelitian ini perlu melakukan tahap persiapan sebelum melakukan pengetesan, yaitu mempersiapkan semua yang dibutuhkan dalam pengetesan. Hal – hal yang dilakukan pada tahap ini adalah

- a Menentukan subjek yang akan diberikan perlakuan oleh peneliti, yaitu seorang anak tuna grahita kategori sedang kelas III SLB N Sleman.
- b Mempersiapkan alat pembelajaran yang akan digunakan sebagai pre tes untuk menyebutkan nama huruf vokal dan menyusun program pembelajaran (RPP)
- c Menjalin kerja sama dengan guru kelas untuk mengatur waktu dalam pelaksanaan pre tes

2 Intervensi

Setelah dilakukan tahap awal maka selanjutnya dilakukan tahap perlakuan yaitu intervensi. Intervensi ini dilakukan secara individu diluar kelas, dengan alasan agar subjek tidak terganggu oleh anak-anak lainnya sehingga subjek lebih mudah untuk konsentrasi. Intervensi ini dilakukan sebanyak 6 kali pertemuan. Peneliti hanya mengajarkan mengenal huruf vokal. Anak tunagrahita kategori sedang yang duduk dikelas tiga akan diberikan pembelajaran mengenai mengenal huruf vokal

dengan menggunakan media permainan puzzle. Adapun langkah-langkah pelaksanaannya intervensi sebagai berikut:

a. Pendahuluan

- 1) Peneliti mempersiapkan dan mengkondisikan tempat belajar agar nyaman digunakan untuk belajar.
- 2). Peneliti mengucapkan salam
- 3). Peneliti mempersiapkan media yang akan digunakan dan menjelaskan kepada siswa mengenai materi yang akan dipelajari yaitu mengenal huruf vokal

b. Inti pembelajaran

Langkah – langkah pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media puzzle yaitu

- 1). Langkah awal peneliti mempersiapkan dan mengenalkan media permainan puzzle yang akan digunakan untuk pembelajaran.
- 2). Peneliti mengenalkan huruf vokal dengan menggunakan media permainan puzzle dengan menunjukkan huruf dan memabacakan nama – nama huruf vokal pada puzzle dan peneliti juga menjelaskan cara membongkar dan memasang puzzle sehingga membentuk huruf vokal pada bidang persegi panjang. Dalam memberikan perlakuan peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk latihan dalam memilih nama huruf yang disebutkan oleh peneliti dengan benar dan menempatkannya dengan tepat secara berulang - ulang, latihan tersebut dilakukan dengan

bantuan peneliti sampai anak mampu memilih huruf yang benar dan menempatkannya secara tepat. Kemudian untuk mengetahui kemampuan anak dalam memasang puzzle baru peneliti membiarkan anak mengerjakannya secara mandiri, untuk mengetahui kemampuan anak dalam menyebutkan nama huruf vokal, menunjukkan huruf vokal pada media puzzle, dan membaca huruf vokal pada media puzzle peneliti memberikan tes setelah selesai perlakuan (latihan mengenal huruf vokal) dengan menggunakan permainan puzzle secara mandiri.

c. Penutup

Anak dibimbing untuk membuat kesimpulan mengenai materi yang dipelajari pada setiap kali pertemuan terutama pada hal yang berkaitan dengan sub kompetensi. kompetensi yang ditetapkan dalam penelitian ini yaitu mampu mengenal huruf vokal a,i,u,e,o. Peneliti melakukan evaluasi dengan melihat kemampuan yang diantaranya kemampuan menyebutkan huruf, menunjukkan huruf, memasang puzzle dengan tepat dan membaca huruf pada puzzle secara mandiri.

1 Uji Validitas Instrumen

Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data itu valid, Valid berarti instrument tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2007:173). Validitas berkenaan dengan ketepatan alat ukur terhadap konsep yang diukur sehingga betul-betul mengukur apa yang seharusnya diukur. Validitas yang digunakan

dalam penelitian ini, yaitu validitas isi. Sebuah tes dikatakan memiliki validitas isi apabila instrument tersebut sesuai dengan materi pengajaran yang diberikan. Uji Validitas instrument berupa lembar tes kemampuan mengenal huruf vokal, Mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dalam penelitian ini dilakukan oleh salah satu guru kelas 3 SLB N Sleman.

J. Analisis Data

Setelah data terkumpul kemudian data diolah dan dianalisis dengan statistik deskriptif, menurut Sugiyono (2007:207) menjelaskan bahwa “statistik deskriptif merupakan statistik yang dipergunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku umum atau generalisasi” Statistik deskriptif dalam penelitian ini penyajian data melalui tabel, grafik, dan perhitungan presentase. Data hasil penelitian ini selanjutnya dianalisis dengan menggunakan teknik analisis visual grafik, yaitu dengan cara menplotkan data-data yang telah dipersentasekan kedalam grafik, kemudian data tersebut dianalisis berdasarkan komponen-komponen pada setiap kondisi (A-B). Grafik dalam penelitian ini dipergunakan untuk menunjukkan perubahan data pada setiap kondisi dalam jangka waktu tertentu. Selain itu data deskriptif kualitatif yang diperoleh dari hasil observasi atau pengamatan digunakan untuk mendukung data kuantitatif yang diperoleh dari hasil tes kemampuan mengenal huruf vokal.

Analisis data merupakan tahap akhir sebelum penarikan kesimpulan, Menurut Juang Sunanto (2006: 65) bahwa “ penelitian eksperimen dengan subyek tunggal menggunakan statistik deskriptif yang sederhana”. Analisis data dilakukan setelah data terkumpul dengan perhitungan tertentu yang dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Menurut Juang Sunanto (2006:66) menjelaskan bahwa terdapat beberapa komponen penting yang dianalisis adalah sebagai berikut :

a. Analisis dalam kondisi

Analisis dalam kondisi merupakan analisis perubahan data dalam suatu kondisi misalnya baseline dan intervensi. Komponen yang dianalisis adalah: panjang kondisi, kecenderungan arah, tingkat stabilitas, tingkat perubahan, jejak data dan rentang. Panjang kondisi merupakan banyaknya data dan banyaknya sesi dalam kondisi tersebut. Kecenderungan arah digambarkan oleh garis lurus yang melintasi semua data dalam suatu kondisi dimana banyaknya data yang berada diatas dan dibawah garis tersebut sama banyak. Tingkat stabilitas merupakan tingkat homogenitas data dalam suatu kondisi, tingkat stabilitas ini dapat ditentukan dengan menghitung banyaknya data yang berada didalam rentang 50% diatas dan dibawah mean. Tingkat perubahan menunjukkan besarnya perubahan antara dua data. Jejak data merupakan perubahan dari data satu kedata lain dalam suatu kondisi. Rentang merupakan jarak antara data pertama dan data terakhir.

b. Analisis Antar kondisi

Analisis antar kondisi merupakan perbandingan kondisi dari fase baseline dan fase intervensi. Analisis antar kondisi terkait dengan komponen utama yang meliputi: Variabel yang diubah, Perubahan kecenderungan arah, Perubahan stabilitas dan Perubahan level data, serta Data yang tumpang tindih. Variabel yang berubah merupakan variabel terikat atau sasaran yang difokuskan. Perubahan kecenderungan arah merupakan perubahan kecenderungan arah grafik antara kondisi *baseline* dan intervensi yang menunjukkan makna perubahan perilaku sasaran yang disebabkan oleh intervensi. Perubahan stabilitas menunjukkan tingkat kestabilan perubahan dari sederetan data. Perubahan level data menunjukkan seberapa besar data diubah sedangkan data yang tumpang tindih (overlap) merupakan antara dua kondisi terjadi akibat dari keadaan yang sama pada kedua kondisi.

Dalam penelitian ini peneliti hanya menggunakan analisis dalam kondisi, dengan alasan untuk mengetahui pengaruh media permainan puzzle terhadap kemampuan mengenal huruf vokal sudah dapat diketahui atau dilihat dari data hasil perbandingan tes kemampuan mengenal huruf vokal dari fase baseline dan intervensi. Pada data perbandingan tersebut dapat diketahui perubahan data dari pada waktu baseline dan intervensi. Selain itu dapat dilihat pula perubahan data durasi subjek dalam mengerjakan tugas dari tes kemampuan mengenal huruf vokal pada saat baseline dan intervensi, Sehingga pengaruh media permainan puzzle terhadap kemampuan mengenal huruf vokal sudah dapat disimpulkan.

Dengan mengetahui hasil perbandingan data hasil tes pada baseline dan intervensi dengan melihat analisis dalam kondisi tersebut juga sudah dapat diketahui pengaruhnya.

Pengaruh merupakan daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang. Sehubungan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis “Pengaruh merupakan daya tarik yang berupa media sehingga dapat merubah perilaku anak dan pada akhirnya anak tertarik untuk mau belajar, termasuk dalam belajar mengenal huruf vokal. sehingga anak mampu mengenal huruf vokal. Dalam penelitian ini, media permainan *puzzle* dikatakan berpengaruh apabila dapat merubah subjek dalam belajar mengenal huruf vokal.

BAB 1V

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Diskripsi Data Kemampuan Mengenal Huruf vokal

1. Diskripsi Baseline

Data pada baseline diperoleh melalui pengamatan terhadap subjek DA dalam menyelesaikan soal tes kemampuan mengenal huruf vokal. Kemampuan mengenal huruf vokal ini peneliti melihat kemampuan anak dalam menjodohkan huruf vokal, kemampuan dalam menyebutkan nama huruf vokal, menunjukkan huruf vokal, dan membaca huruf vokal. Pelaksanaan baseline dilakukan sebelum diberikan intervensi untuk mengetahui kemampuan awal subjek DA. Pelaksanaan baseline ini dilaksanakan selama tiga sesi.

Pengambilan data pada baseline dilakukan oleh peneliti di kelas III C1 dengan dibantu oleh guru kelas III C1 dalam megajak anak agar mau belajar. Peneliti memberikan 40 soal kemampuan mengenal huruf vokal. Dari tes ini akan digunakan untuk mengetahui skor kemampuan awal anak dari kemampuan mengenal huruf vokal tersebut.

Hasil pelaksanaan baseline, dari 40 soal kemampuan mengenal huruf vokal diperoleh data pada sesi 1 yang dilakukan pada hari Senin tanggal 23 Maret 2015 yang dimulai pada pukul 07.30 yaitu kemampuan anak dalam menjodohkan huruf vokal (kecil dan besar) dari 15 soal anak mampu menyelesaikan 12 soal, kemampuan menyebutkan 5 nama huruf vokal anak mampu menyebutkan 3 nama huruf vokal, pada kemampuan

menunjukkan huruf anak mampu menunjukkan 4 huruf dengan benar, pada kemampuan membaca anak mampu membaca 2 huruf vokal dengan benar yaitu huruf o dan huruf O. Secara keseluruhan dari 40 soal tes kemampuan mengenal huruf vokal tersebut dapat diperoleh hasil kemampuan anak dalam mengenal huruf yaitu 21 soal yang dapat diselesaikan dengan benar. Maka skor dalam presentase kemampuan mengenal huruf vokal Subjek DA pada sesi 1 yaitu 52,5%.

Hasil pelaksanaan pada sesi ke 2 dari tes yang dilaksanakan pada hari selasa tanggal 24 Maret 2015 yang dimulai pukul 07.30 didapatkan hasil pada kemampuan menjodohkan huruf vokal dari 15 soal anak mampu menjodohkan 13 soal dengan benar, pada kemampuan menyebutkan nama huruf vokal anak mampu menyebutkan 2 huruf vokal yaitu a dan o. Pada kemampuan menunjukkan huruf vokal diperoleh hasil anak mampu menunjukkan 3 huruf vokal dengan benar yaitu a, o, dan O. Pada kemampuan membaca huruf vokal didapatkan hasil yaitu anak mampu membaca huruf i, o dan A, O. Secara keseluruhan dari 40 soal anak dapat menyelesaikan 22 soal dengan benar. Skor dalam presentase kemampuan mengenal huruf vokal subjek DA pada sesi ke dua yaitu 55%.

Pada pelaksanaan sesi ke 3 dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 25 Maret 2015 yang dimulai pukul 07.30 dari 40 soal tes tertulis dan perbuatan didapatkan hasil yaitu kemampuan menjodohkan huruf dari 15 soal anak mampu mengerjakan 13 soal dengan benar, pada kemampuan menyebutkan nama huruf vokal anak mampu menyebutkan 3 huruf vokal

a,i,o, pada kemampuan menunjukkan anak mampu menunjukkan 2 huruf vokal dengan benar yaitu huruf o dan O, pada kemampuan membaca huruf vokal anak mampu membaca 4 huruf vokal dengan benar yaitu a,o dan A O. Secara keseluruhan anak mampu mengerjakan 22 soal dari 40 soal tes tersebut. Skor dalam presentase kemampuan mengenal huruf vokal subjek DA pada sesi ke 3 yaitu 55 %.

Berikut ini disajikan tabel display data pada baseline mengenai skor kemampuan mengenal huruf vokal subjek (DA)

Tabel 7. Skor Kemampuan mengenal huruf vokal pada baseline

Target behavior	Skor (jumlah benar)	Skor (dalam presentase)
Skor Kemampuan Mengenal Huruf Vokal	21	52,5 %
Subjek DA pada baseline	22	55%
	22	55%

2. Perhitungan Durasi Mengerjakan Tugas Tes Kemampuan Mengenal huruf vokal pada baseline.

Untuk mengetahui durasi subjek, peneliti melihat lamanya waktu anak dalam mengerjakan tugas sampai selesai sebelum diberikan perlakuan. Subjek DA dalam mengerjakan tugas dari tes kemampuan mengenal huruf vokal pada waktu baseline, pada sesi 1 durasi waktunya 50 menit. Pada sesi 1 subjek membutuhkan waktu lama dalam

mengerjakan tugas karena subjek masih suka bermain sendiri jadi setiap mau mengerjakan soal lainnya peneliti butuh waktu untuk mengajak subjek belajar (mengerjakan soal) pada sesi kedua menurun menjadi 45 menit, sedangkan pada sesi ketiga kembali 50 menit, pada sesi ketiga ini anak juga masih suka bermain sendiri dan terkadang berbicara sendiri maka untuk menyelesaikan tugas pun juga butuh waktu yang lama. Pada waktu baseline ini perilaku Subjek ketika diajak belajar atau mengerjakan tugas subjek begitu terlihat sangat senang apabila subjek dapat menjawab soal dengan benar. Berikut disajikan tabel display data durasi pada baseline.

Tabel 8. Durasi Mengerjakan tugas pada tes kemampuan mengenal huruf vokal Fase *Baseline*

Target Behaviour	Sesi	Subjek (DA)
Durasi mengerjakan tugas pada tes kemampuan mengenal huruf vocal	1	50 menit
	2	45 Menit
	3	50 menit

3. Diskripsi Hasil Observasi Pelaksanaan Baseline

Pada sesi 1, perilaku subjek DA ketika mengikuti pembelajaran dikelas, subjek terlihat tertarik dalam belajar. Subjek mau mendengarkan penjelasan guru mengenai soal-soal yang akan dikerjakan yaitu tentang soal tes kemampuan mengenal huruf vokal. Soal yang dikerjakan yaitu 40 soal, subjek terlihat antusias dalam mengerjakannya, itu terlihat dengan sikap anak yang langsung meminta lembar soalnya. Pada saat anak mengerjakan soal guru tetap memberikan instruksi secara bertahap. Pada

sesi 1 ini, anak terkadang juga masih suka bermain sendiri, jadi guru kelas juga ikut membimbing pula agar subjek tetap mau belajar.

Pada sesi 2 ini anak mau mendengarkan penjelasan guru mengenai soal-soal tes yang akan dikerjakan. Perilaku anak ketika mengerjakan tugas terkadang juga masih suka bermain sendiri, namun dengan pemberian motivasi dari peneliti dan juga pelan-pelan peneliti tetap mengajak anak agar mau belajar, maka anak tersebut juga akhirnya mampu mengerjakan soal-soalnya dengan baik.

Pada sesi 3, anak terlihat antusias dalam mengikuti pembelajaran. Dapat dilihat pada saat anak langsung mau diajak untuk mengerjakan soal-soal tes kemampuan mengenal huruf vokal. Namun sebelum peneliti memberikan soal, peneliti juga memberikan motivasi terlebih dulu. Pada sesi 3 ini, anak bisa dalam mengerjakan soal menjodohkan huruf, namun untuk mengerjakan soal lainnya anak masih banyak bertanya.

4 Deskripsi Pelaksanaan Intervensi (Saat Pemberian *Treatmant*)

Intervensi

Intervensi yang dilakukan adalah pelaksanaan pembelajaran dalam mengenal huruf vokal dengan menggunakan media permainan puzzle. Intervensi dilaksanakan selama enam kali pertemuan, satu kali pertemuan dilaksanakan selama 45 menit. Cara pengukuran hasil pembelajaran dengan menggunakan tes kemampuan mengenal huruf vokal yaitu dengan tes lisan, peneliti melihat kemampuan anak dalam menunjukkan huruf vokal, menyebutkan nama huruf, dan membaca huruf

vokal, serta tes praktek memasang puzzle huruf vokal dengan tepat pada media puzzle. Berikut diskripsi pelaksanaan intervensi pembelajaran mengenal huruf vokal dengan media permainan puzzle.

a. Intervensi 1

Intervensi 1 dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 2 April 2015. Intervensi yang diberikan kepada subjek terkait dengan penggunaan media permainan *puzzle* pada materi mengenal huruf vokal (a,e,i,o,u dan A,E,I,O,U). Dalam pelaksanaan intervensi sesi 1 ini langkah langkah yang diterapkan peneliti pada subjek, peneliti mempersiapkan media permainan puzzle, dan mengajak subjek keluar kelas untuk mencari tempat yang nyaman digunakan untuk belajar, serta memotivasi siswa agar bersemangat dalam belajar dan sekolah. Ketika proses pembelajaran peneliti menyebutkan nama – nama huruf vokal a,e,i o,u dan A,E,I,O,U dengan menggunakan media puzzle, peneliti memberi contoh membongkar pasang puzzle sambil membacakan masing – masing hurufnya, peneliti menunjukkan nama – nama huruf vokal kecil dan besar secara acak pada media puzzle secara berulang – ulang.

Belajar mengenal huruf vokal dengan menggunakan media permainan puzzle, subjek DA pada sesi 1 ini sangat tertarik bermain dengan membongkar pasang puzzle, subjek DA mampu memasang puzzle huruf vokal dengan tepat. Dan karena anak merasa berhasil memasang puzzle dengan tepat, anak mengajak peneliti untuk bermain

peran, subjek DA ini bersikap seolah – olah seperti guru, dengan menyebutkan nama-nama huruf vokal pada media puzzle, walaupun dalam menunjukkannya masih banyak yang kurang tepat.

Pada kegiatan belajar mengenal huruf tersebut peneliti juga bersama-sama dengan anak membacakan huruf vokal kecil & besar pada puzzle. Dengan media puzzle ini peneliti juga mengajak anak untuk bermain tebak – tebak an huruf. Peneliti memilih 1 nama huruf jika subjek DA berhasil menjawab maka baru anak diminta untuk memasang pada puzzle dengan tepat.

Setelah belajar mengenal huruf vokal dengan menggunakan media permainan puzzle tersebut kemudian peneliti melakukan pengukuran dengan memberikan tes kemampuan mengenal huruf vokal, pada tes kemampuan mengenal huruf vokal peneliti membiarkan dan meminta anak untuk menyebutkan nama huruf, menunjukkan huruf, membaca huruf dan memasang puzzle dengan tepat secara mandiri. Namun juga tetap dengan perintah dari peneliti secara bertahap agar anak tidak bosan dalam mengerjakannya.

Berdasarkan diskripsi mengenai pelaksanaan intervensi didapatkan hasil belajar subjek DA setelah intervensi yaitu :

Tabel 9. Data Hasil belajar Subjek DA Pada Intervensi 1

Subjek	Materi Intervensi	Hasil Intervensi I	Durasi
DA	Huruf Vokal (kecil dan besar)	85%	42 menit

b. Intervensi II

Pelaksanaan intervensi ke II dilaksanakan pada hari Senin tanggal 6 April 2015, mulai pukul 07.30. Materi pelajaran pada pertemuan ke II ini sama dengan pada pertemuan pertama. Subjek sudah cukup tertarik dengan media puzzle, itu terlihat ketika peneliti mempersiapkan puzzle, anak langsung meminta media. Subjek DA tidak memiliki masalah dalam memasang puzzle, namun dalam membaca hurufnya memang masih mudah lupa dan kurang konsisten. Subjek DA mulai konsisten dalam membaca huruf a,o,i. dan O namun masih harus dengan stimulasi dari peneliti. Peneliti selalu memberikan pujian dan mengajak anak untuk tos ketika anak bermain menebak nama huruf vokal dengan benar. Jika semuanya benar barulah nanti dilihat kemampuan anak dalam menunjukkan, membaca, memasang, dan menyebutkan nama huruf pada media puzzle secara mandiri. Berdasarkan diskripsi mengenai pelaksanaan intervensi ke II, berikut disajikan tabel hasil belajar pelaksanaan intervensi ke II

Tabel 10. Data Hasil Intervensi II

Subjek	Materi Intervensi	Hasil Intervensi II	Durasi
DA	Huruf vokal (kecil dan besar)	87,5%	40 menit

c. Intervensi III

Pelaksanaan intervensi ke III dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 7 April 2015 dimulai pukul 07.30. Materi pada pertemuan ketiga ini sama dengan pertemuan kedua yaitu belajar tentang huruf

vokal kecil dan besar dengan menggunakan media puzzle. Pada pertemuan ketiga ini anak memang sudah tertarik permainan puzzle, anak cukup senang bermain bongkar pasang puzzle dengan menempatkan huruf pada bidang persegi panjang. Pada Pelaksanaan intervensi ketiga peneliti bersama anak sambil menjelaskan nama – nama huruf yang ada pada media puzzle tersebut. Dan subjek DA tersebut memang mulai bisa menunjukkan huruf vokal dan membaca huruf vokal dengan benar secara konsisten, namun masih dengan stimulasi dari peneliti. Berdasarkan diskripsi tersebut diatas diperoleh hasil belajar subjek DA, yang dapat dilihat dalam tabel berikut ini :

Tabel 11.Data Hasil Intervensi III

Subjek	Materi Intervensi	Hasil Intervensi III	Durasi
DA	Mengenal huruf vokal (kecil dan besar)	90 %	38 menit

d. Intervensi ke IV

Pada pelaksanaan Intervensi ke IV dilaksanakan pada hari Kamis, 9 April 2015 yang dimulai pukul 07.30. Materi yang diajarkan sama seperti pertemuan sebelumnya yaitu belajar mengenal huruf vokal (a, e, i, o, u & A, E, I, O, U) dengan media permainan puzzle. Dikarenakan anak sudah tertarik dengan bermain puzzle maka peneliti tidak mengajak anak untuk bermain. Anak bermain puzzle dengan menempatkan huruf vokal pada bidang persegi panjang tanpa disuruh oleh peneliti.

Pada intervensi ke IV ini, peneliti juga menggunakan metode yang sama dengan pertemuan sebelumnya yaitu bermain tebak – tebak an. Anak diminta untuk menebak nama huruf yang disebutkan oleh peneliti pada media puzzle. Jika anak benar dalam menebak nama huruf maka peneliti memberikan pujian dan mengajak anak untuk tos. Pada pelaksanaan intervensi ini anak memang sudah bisa memasang puzzle dengan tepat, dapat menyebutkan nama huruf vokal, mulai konsisten dalam membaca dan menunjukkan huruf secara mandiri. Berdasarkan diskripsi tersebut diatas, hasil belajar subjek DA dapat dilihat dalam tabel berikut ini :

Tabel 12.Data Hasil Intervensi IV

Subjek	Materi Intervensi	Hasil Intervensi 1V	Durasi
DA	Mengenal huruf vocal	90%	35 meni

e. Intervensi ke V

Pada Pelaksanaan intervensi ke V ini dilaksanakan pada hari Selasa 14 April 2015 dimulai pukul 07.30. Pada pelaksanaan intervensi ini materi yang diajarkan sama yaitu mengenalkan huruf vokal (a, e, i, o, u & A, E, I, O, U). Peneliti menggunakan metode yang sama pula yaitu bermain dengan media puzzle dengan bongkar pasang, menempatkan huruf, dan bermain tebak – tebak an. Namun pada pertemuan ke V ini anak sudah cukup sulit untuk diatur, anak sering menolak perintah peneliti.

Pada pertemuan ke V ini peneliti mengikuti kemauan anak terlebih dahulu, anak lari – lari sambil membawa media puzzle. Karena peneliti mengetahui subjek DA suka bermain peran (berpura – pura/seolah-olah seperti orang lain), maka peneliti meminta anak untuk memainkan sebuah peran sebagai seorang guru, dan selain itu peneliti juga meminta anak untuk bernyanyi lagu yang anak sukai, Setelah anak merasa nyaman untuk belajar maka baru Anak mau mengikuti perintah peneliti dengan menggunakan media puzzle, anak menyebutkan nama – nama huruf, Kemudian peneliti meminta anak untuk membongkar pasang puzzle, menunjukkan huruf yang disebutkan oleh peneliti, dan membaca huruf vokal tersebut. Pada pertemuan ke V ini subjek DA sudah mulai konsisten dalam membaca dan menunjukkan huruf a,i,o,O,I untuk huruf e dan u anak dapat menunjukkan dengan benar, nanti lupa lagi. Subjek DA masih mudah lupa untuk huruf e dan u,A,E,U.

Pada pertemuan ke V ini peneliti mengajak anak untuk bermain tebak – tebak an khusus untuk huruf yang subjek kurang tahu atau belum paham. Peneliti mengulang – ulang untuk mengenalkan huruf e, u, A, E, dan U. Subjek diminta untuk menirukan peneliti dalam melafakan huruf tersebut sambil menunjukkannya dengan media puzzle. Kemudian Subjek DA diminta untuk mandiri mencoba menebak nama – nama huruf tersebut dengan menunjukkannya lalu dipasang pada media puzzle. Setiap anak berhasil dalam menebak nama huruf

dan menunjukkannya dengan benar maka peneliti memberikan pujian dan mengajak anak untuk “tos”. Setelah selesai dalam bermain dengan media puzzle barulah peneliti melihat kemampuan anak dalam memasang, menyebutkan, menunjukkan, membaca secara mandiri. Berikut tabel hasil belajar subjek DA :

Tabel 13.Data Hasil Intervensi V

Subjek	Materi Intervensi	Hasil Intervensi V	Durasi
DA	Mengenal huruf vocal kecil dan besar	92,5%	35 menit

f. Intervensi ke V1

Pelaksanaan intervensi keenam dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 16 April 2015 dimulai pukul 07.30. Materi yang diajarkan juga sama dengan pertemuan ke lima yaitu mengenalkan huruf vokal (a,e,i o u & A, E, I, O U) dengan media permainan puzzle. Pada Pelaksanaan intervensi keenam ini subjek DA juga sulit untuk mengikuti perintah peneliti, Subjek sering bermain – main sendiri dengan berpura – pura seolah – olah dirinya baru sedang memasak dan dia juga brmain seolah – olah dirinya menjadi guru. Peneliti berusaha mengikuti kemauan anak terlebih dahulu, dengan membiarkan anak bermain. Ketika subjek DA mulai baru bermain seolah – olah sebagai seorang guru Peneliti baru memberikan pertanyaan- pertanyaan kepada subjek.

Peneliti menggunakan media puzzle, peneliti bertanya kepada anak tentang nama-nama huruf yang ada pada media puzzle. Peneliti meminta anak untuk menerangkan mengenai macam- macam huruf vokal, peneliti juga bersikap seolah – olah lupa dengan nama huruf vokal peneliti meminta siswa untuk menunjukkannya. Kemudian ketika ada teman lain yang menghampiri subjek DA. Peneliti meminta subjek DA mengajari teman lain itu untuk bermain dengan menempatkan huruf pada bidang persegi panjang. Subjek DA juga mau menerangkan kepada teman lainnya. Ketika subjek DA dalam menunjukkan dan membaca huruf ada yang salah peneliti membenarkannya. Ketika bermain peran tersebut peneliti baru bisa memberikan intervensi kepada subjek DA dengan menjelaskan tentang nama-nama huruf yang subjek belum tepat dalam membaca atau melafalkannya.

Setelah bermain dengan seolah - olah atau bermain peran tersebut Peneliti baru bisa melihat kemampuan anak dalam menyebutkan, menunjukkan, membaca, dan memasang media puzzle dengan tepat secara mandiri. Berdasarkan diskripsi diatas dapat diperoleh hasil belajar subjek DA dengan tabel berikut ini :

Tabel 14.Data Hasil Intervensi V1

Subjek	Materi Intervensi	Hasil Intervensi 1V	Durasi
DA	Mengenal huruf vocal	92,5%	35 menit

Berdasarkan hasil pelaksanaan intervensi dari subjek diatas, berikut disajikan data akumulasi hasil belajar subjek DA dari intervensi ke-I sampai dengan ke-VI, yaitu :

Tabel 15.Skor (dalam presentase) Kamampuan Mengenal huruf vokal pada Sesi 1-VI

Target Behaviour	A (DA)	B (DA)
Skor Kemampuan Mengenal huruf vocal	52,5%	85%
	55%	87,5%
		90%
	55%	90%
		92,5%
		92,5%

Sedangkan data durasi subjek DA dilihat dari kemampuan subjek dalam mengerjakan tugas yang diantaranya kemampuan memasang puzzle huruf vokal dengan tepat secara mandiri, kemampuan menunjukkan huruf vokal secara mandiri, kemampuan menyebutkan nama huruf vokal secara mandiri, dan kemampuan membaca huruf vokal secara mandiri. Pengukuran durasi mengerjakan tugas tersebut dilakukan oleh peneliti setelah latihan belajar mengenal huruf vokal.

Dan sebagai upaya untuk memperjelas durasi dalam mengerjakan tugas secara mandiri pada fase intervensi dari subjek (DA) tersebut, berikut ini disajikan tabel *display* data durasi subjek DA fase intervensi, yaitu:

Tabel 16. Durasi Mengerjakan Tugas Subjek DA pada intervensi

Target Behaviour	A (DA)	B (DA)
Durasi mengerjakan tugas subjek DA secara mandiri.	50 menit	42 menit
		40 menit
	45 menit	38 menit
		35 menit
	50 menit	35 menit
		35 menit

Durasi waktu yang digunakan subjek dalam mengerjakan tugas secara mandiri mengalami penurunan, yaitu durasi waktunya semakin pendek. Walaupun pada pertemuan ke 5 dan ke 6 pada saat intervensi peneliti butuh waktu lama untuk mengajak anak belajar, namun ketika anak sudah selesai latihan dan bermain puzzle. Anak tidak keberatan untuk mengerjakan tugas secara mandiri dari tes lisan 40 soal.

5 Data Perbandingan Hasil Baseline dan Hasil Intervensi tentang Kemampuan Subjek DA dalam Mengenal Huruf Vokal

Berdasarkan data diatas dapat diketahui bahwa, intervensi media permainan puzzle berpengaruh terhadap kemampuan mengenal huruf vokal. Media permainan puzzle berpengaruh terhadap kemampuan mengenal huruf vokal diketahui dari hasil setiap sesi pada intervensi. Skor yang diperoleh dari intervensi setiap sesinya mengalami perubahan yang positif apabila dibandingkan pada fase baseline. Data dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 17. Perbandingan Hasil Tes Kemampuan Mengenal Huruf Vokal pada Baseline dan Intervensi

Target Behavior	Sesi ke-	Skor <i>Baseline</i>		Skor <i>Intervensi</i>	
		Skor Jumlah benar	Presentase	Skor Jumlah benar	Presentase
Kemampuan Mengenal huruf vokal	1	21	52,5%	-	-
	2	22	55%	-	-
	3	22	55%	-	-
	4	-	-	34	85%
	5	-	-	35	87,5%
	6	-	-	36	90%
	7	-	-	36	90%
	8	-	-	37	92,5%
	9			37	92,5%

Berdasarkan data di atas, rerata yang diperoleh pada fase *baseline* mencapai 54% sedangkan rerata yang diperoleh pada fase *intervensi* mencapai 89,58%. Dari tes yang diperoleh tersebut data dari *baseline* dan *intervensi* sudah dapat dibandingkan, dan dapat diketahui pula bahwa selisih skor yang diperoleh pada fase *baseline* dan *intervensi* yaitu 35,58%. Dari data tersebut dapat diketahui bahwa hasil tes kemampuan mengenal huruf vokal subjek DA pada waktu *baseline* hingga *intervensi* mengalami perubahan yang positif.

6 Diskripsi Data Hasil Observasi Perilaku Siswa selama Intervensi

Data hasil observasi perilaku siswa digunakan untuk mendukung data kuantitatif dalam penelitian ini, data perilaku siswa tersebut digunakan untuk mengetahui sikap-sikap siswa selama diberikan *intervensi* dengan media permainan puzzle, apakah siswa terlihat antusias/tertarik atau kurang tertarik dalam menggunakan media

permainan puzzle untuk belajar. Data hasil Observasi tersebut pada pertemuan awal-awal yaitu pertemuan 1 sampai 4 anak sangat antusias dengan media permainan puzzle dan mau menggunakannya untuk belajar, anak mau belajar menempatkan bentuk huruf vokal tersebut dengan menggunakan media permainan puzzle, anak juga mau mengikuti perintah peneliti dalam memilih nama huruf yang disebutkan oleh peneliti, kemudian huruf tersebut baru dipasang pada media permainan puzzle. Pada pertemuan 1 sampai 4, didalam belajar anak terkadang juga masih suka berbicara sendiri namun anak tersebut masih mau diajak untuk belajar. Namun pada pertemuan akhir – akhir yaitu pada pertemuan ke 5 dan 6, siswa mau belajar dan mau mengikuti perintah peneliti tergantung dari “moodnya”. Minat anak dalam belajar mulai kurang. Anak terkadang juga masih suka berbicara sendiri, konsentrasinya juga kurang. Hasil kemampuan mengenal hurufnya dari sesi 1 hingga 6 memang selalu meningkat, karena siswa tersebut kalau mau mendengarkan perintah dalam mengucapkan atau mengingat apabila diulang-ulang anak tersebut mampu untuk mengerjakan tugas - tugasnya dengan baik. Hambatan yang dialami peneliti dalam memberikan intervensi untuk siswa tersebut yaitu mengenai “mood” siswa yang tidak menentu, perhatian mudah beralih, konsentrasi anak kurang, serta terkadang anak suka berbicara sendiri dan masih suka bermain sendiri.

B. Analisis Data

Analisis data pada penelitian ini menggunakan statistik deskriptif, adapun komponen yang dianalisis meliputi panjang kondisi, kecenderungan arah, tingkat stabilitas, tingkat perubahan, jejak data dan rentang.

Berdasarkan keseluruhan hasil pengukuran yang telah dipaparkan sebelumnya, untuk mengetahui serta memperjelas perkembangan dari seluruh hasil penelitian pada subjek (DA) baik pada tahap baseline maupun intervensi dapat disajikan dalam tabel berikut ini:

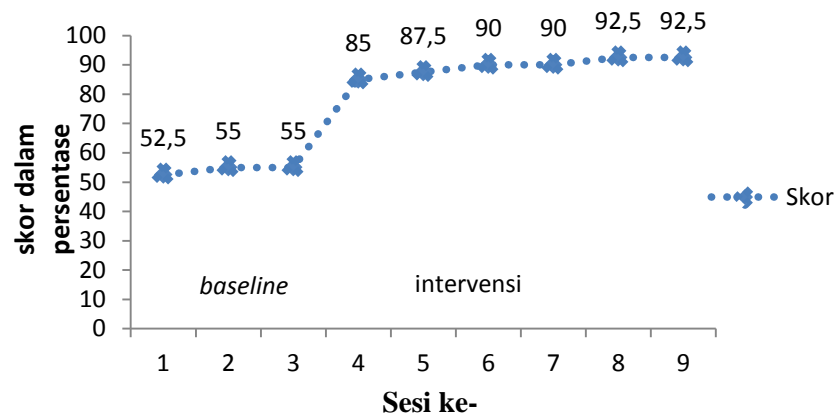
1. Skor Kemampuan Mengenal huruf vokal

Hasil subjek (DA) didapatkan akumulasi skor kemampuan mengenal huruf vokal yang dapat dilihat pada tabel dan grafik berikut :

Tabel 18. Akumulasi Skor Kemampuan Mengenal huruf vokal

Baseline-1 (A)			Intervensi (B)					
52,5%	55%	55%	85%	87,5%	90%	90%	92,5%	92,5%





Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa kemampuan mengenal huruf vokal subjek DA dari fase baseline dan intervensi mengalami perubahan yang positif. Data tersebut diperoleh dari jumlah benar dari kemampuan diantaranya yaitu kemampuan menyebutkan nama huruf, menunjukkan huruf, membaca huruf, dan memasang huruf vokal. Berdasarkan data di atas, selanjutnya dapat disajikan dalam bentuk grafik sebagai berikut



Grafik 1. Perbandingan skor Tahap A-B
Kemampuan Mengenal huruf vokal subjek DA.

Berdasarkan data diatas menunjukkan bahwa media permainan puzzle berpengaruh terhadap kemampuan mengenal huruf vokal. Dari tabel dan grafik diatas dapat disimpulkan bahwa, adanya pengaruh positif media permainan puzzle terhadap kemampuan mengenal huruf vokal pada anak tunagrahita kategori sedang. Hasil penelitian dikatakan berpengaruh positif, karena hasil tes yang diperoleh subjek mengalami perubahan yang membaik. Adapun analisis hasil penelitian dalam kondisi dapat dirangkum dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 19. Rangkuman Hasil Analisis Visual Dalam Kondisi Skor Kemampuan Subjek (DA)

Kondisi	A	B
1. Panjang kondisi	3	6
2. Estimasi kecenderungan arah	 (=)	 (+)
3. Kecenderungan stabilitas	Stabil	Stabil
4. Jejak data	 (=)	 (+)
5. Level stabilitas dan rentang	Stabil (52,5% - 55%)	Stabil (85% - 92.5%)
6. Perubahan level	(55% - 52,5%) (2,5%)	(92.5% - 85%) (7,5%)

Berdasarkan analisis dari tabel diatas dapat diketahui bahwa kemampuan mengenal huruf vokal subjek DA pada fase baseline terlihat adanya perubahan level (+2.5). Perubahan kemampuan mengenal huruf vokal subjek DA tampak setelah diberikan intervensi dengan perubahan level (+7.5). Perhitungan lebih rinci dari analisis data diatas terlampir.

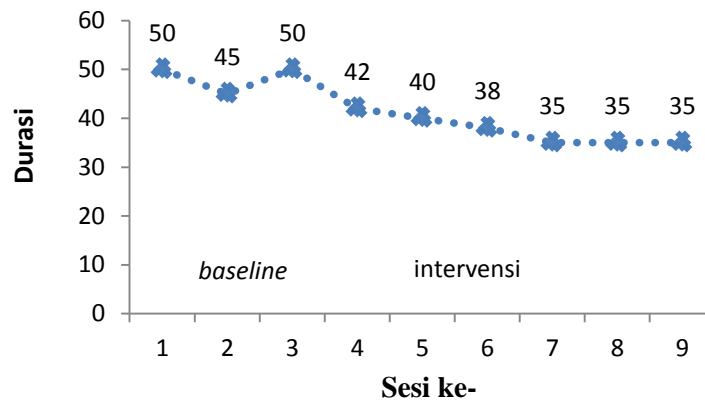
2 Durasi

Hasil subjek (DA), didapatkan perkembangan durasi dalam mengerjakan tugas, yaitu:

Tabel 20. Perkembangan Durasi dalam Mengerjakan Tugas

Baseline (A) (Menit)			Intervensi (B) (Menit)					
50	45	50	42	40	38	35	35	35

Berdasarkan data diatas, selanjutnya dapat disajikan dalam bentuk grafik garis sebagai berikut:


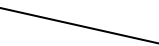

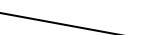


Grafik 2.Data Perkembangan durasi dalam mengerjakan tugas pada materi mengenal huruf vokal.

Berdasarkan tabel dan grafik diatas dapat diketahui bahwa perkembangan durasi pada fase baseline dan intervensi mengalami perubahan yaitu durasi dalam mengerjakan tugasnya semakin pendek. Tahap mengerjakan tugas yang dilihat dari kemampuan diantaranya kemampuan menyebutkan nama huruf, menunjukkan huruf, membaca huruf, memasang huruf pada media puzzle. Namun ketika baseline soal yang dikerjakan bukan memasang puzzle, tetapi menjodohkan huruf, jadi secara keseluruhan baik pada fase baseline dan intervensi kemampuan yang dilihat yaitu 40 soal. Berdasarkan tabel dan grafik diatas, dapat disimpulkan bahwa durasi waktu subjek DA dalam mengerjakan tugas dari 40 soal kemampuan mengenal huruf vokal mengalami perubahan dan penurunan pada setiap sesinya. Jadi bisa dikatakan durasi subjek DA dalam mengerjakan tugas secara mandiri waktunya semakin cepat. Pada saat baseline rerata data durasi subjek DA yaitu 48 menit, sedangkan rerata

data durasi subjek pada intervensi 37 menit. Berdasarkan data penelitian di atas, hasil analisis dalam kondisi dapat dirangkum dalam tabel berikut

Tabel 21. Rangkuman Hasil Analisis Visual Dalam Kondisi Durasi Mengerjakan Tugas dari Tes Kemampuan Mengenal Huruf vokal

Kondisi	A	B
1. Panjang kondisi	3	6
2. Estimasi kecenderungan arah	 (=)	 (+)
3. Kecenderungan stabilitas	Stabil	Stabil
4. Jejak data	 (=)	 (+)
5. Level stabilitas dan rentang	Stabil 50-45	Stabil 35-42
6. Perubahan level	45-50 (+5)	42-35 (+7)

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa, durasi dalam mengerjakan tugas dari setiap sesinya semakin pendek. Hal itu dapat diketahui dari perubahan level pada baseline yaitu (+5), sedangkan perubahan level pada intervensi (+7). Durasi dalam mengerjakan tugas subjek DA mengalami perubahan yaitu penurunan dan durasi waktu yang semakin pendek dari setiap sesinya.

C. Pembahasan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media permainan puzzle terhadap kemampuan mengenal huruf vokal pada anak tunagrahita kategori sedang. Dari Analisis data diatas dapat diketahui

bahwa media permainan puzzle berpengaruh terhadap kemampuan mengenal huruf vokal.

Pengaruh media permainan puzzle dapat dilihat dengan adanya perubahan data dari fase baseline dan intervensi. Kemampuan mengenal huruf vokal subjek DA pada fase baseline diperoleh data dengan rata-rata 54%, sedangkan pada intervensi sudah mengalami perubahan yaitu dengan rata-rata 89,58%. Dari data tersebut dapat diketahui bahwa kemampuan mengenal huruf vokal Subjek DA mengalami perubahan sebesar 35,58%, dari data tersebut dapat diketahui bahwa adanya pengaruh positif media permainan puzzle terhadap kemampuan mengenal huruf vokal pada anak tunagrahita kategori sedang kelas III SLB N Sleman.

Pada pelaksanaan penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti, peneliti juga mengalami hambatan dalam penyampaian materi kepada subjek, karena karakteristik subjek yang mudah beralih perhatian, sulit konsentrasi dan subjek mau belajar juga tergantung dari “mood” anak, dan anak terkadang juga masih suka berbicara sendiri. Maka peneliti juga membutuhkan waktu yang cukup lama dalam mengajak subjek agar mau belajar.

Dalam penelitian ini kemampuan subjek yang dilihat diantaranya kemampuan menyebutkan nama huruf vokal, kemampuan menunjukkan huruf vokal, kemampuan membaca huruf vokal, dan memasang puzzle dengan tepat. Pada penelitian tersebut dapat diketahui bahwa media permainan puzzle dapat digunakan dalam belajar mengenal huruf vokal

untuk anak tunagrahita kategori sedang, hal tersebut telah dibuktikan bahwa adanya perubahan positif dari fase baseline dan intervensi. Selain itu durasi waktu dalam mengerjakan tugas dari fase baseline hingga intervensi juga semakin cepat. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya perubahan data durasi subjek dari baseline hingga intervensi. Subjek DA pada baseline rerata data durasi yang diperoleh yaitu 48 menit, sedangkan rerata durasi fase intervensi dalam mengerjakan tugas secara mandiri yaitu 37 menit.

Kemampuan mengenal huruf memang harus dikuasai oleh anak tunagrahita kategori sedang, karena anak tunagrahita kategori sedang kelas III seharusnya sudah dapat membaca. Anak yang sudah dapat mengenal huruf akan lebih mudah untuk diajak belajar membaca, hal tersebut sesuai dengan pendapat Agus Haryanto (2009: 76) apabila anak sudah dapat mengetahui tentang huruf maka akan lebih mudah untuk diajak belajar membaca. Dalam belajar membaca pada anak tunagrahita juga harus disesuaikan dengan kondisi mentalnya. Menurut Mumpuniarti (2007: 100) tahap belajar membaca untuk anak tunagrahita disesuaikan dengan kondisi mentalnya yang belajar dari tahapan sederhana dimulai dari pendekatan dengan pengenalan huruf, suku kata, dan kata.

Belajar secara akademik khususnya untuk anak tunagrahita memang seharusnya menggunakan media yang menarik untuk anak, media permainan yang digunakan oleh peneliti yaitu media permainan puzzle yang dapat digunakan untuk membantu meningkatkan kemampuan

mengingat, memecahkan masalah, dan dapat pula digunakan untuk meningkatkan konsentrasi. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Sofia hartati (2005: 94) dengan permainan memberikan anak kebebasan untuk berimajinasi, menggali potensi diri atau bakat, dan mengembangkan kreativitas. Motivasi bermain muncul dalam diri anak sendiri, mereka bermain untuk menikmati aktivitas mereka, untuk merasakan bahwa mereka mampu, dan untuk menyempurnakan apa saja yang telah ia dapatkan baik yang telah mereka ketahui sebelumnya maupun hal-hal yang baru, dengan bermain dapat melatih konsentrasi, (pemusatan perhatian pada tugas tertentu). Seperti melatih konsep dasar warna, bentuk, dll.

Media permainan puzzle dapat diterapkan untuk anak tunagrahita kategori sedang dalam belajar mengenal huruf vokal. Dalam penelitian ini dapat diketahui bahwa, media permainan puzzle memberikan pengaruh positif untuk mengenalkan huruf vokal pada anak tunagrahita kategori sedang kelas III SLB N Sleman.

D. Keterbatasan Penelitian

Penelitian tentang pengaruh media permainan puzzle terhadap kemampuan mengenal huruf vokal pada siswa kelas III SLB N Sleman memiliki keterbatasan yaitu:

- 1 Media permainan puzzle yang digunakan dalam penelitian ini belum divalidasi oleh ahli yang berkompeten di bidang media pembelajaran bagi anak berkebutuhan khusus, jadi ketika pemberian intervensi terhadap anak, perilaku anak kurang stabil.

- 2 Pelaksanaan penelitian bersamaan dengan ujian SMA jadi adanya penentuan jadwal yang harus disesuaikan sehingga mempengaruhi kondisi anak ketika pemberian intervensi.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa, media permainan puzzle berpengaruh terhadap kemampuan mengenal huruf vokal pada anak tunagrahita kategori sedang kelas III C1 SIB N Sleman. Media permainan puzzle memberikan pengaruh positif untuk mengenalkan huruf vokal pada anak tunagrahita kategori sedang. Hal tersebut telah dibuktikan dengan adanya perubahan skor dari tes kemampuan mengenal huruf vokal pada fase baseline dan intervensi. Pada saat baseline subjek mendapatkan skor dengan rerata 54%, sedangkan pada saat intervensi mendapatkan skor dengan rerata 89,58%. Selain itu durasi waktu dalam mengerjakan tugas dari fase baseline hingga intervensi juga semakin pendek. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya perubahan data durasi pada baseline dan intervensi. Subjek pada baseline mendapatkan rerata durasi dalam mengerjakan tugas yaitu 48 menit sedangkan rerata durasi pada intervensi dalam mengerjakan tugas secara mandiri 37 menit.

B. Saran

1 Bagi guru

- a Dengan media permainan puzzle diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu alternative yang tepat dalam pemilihan media pembelajaran untuk anak tunagrahita kategori sedang terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia.

- b Dengan media permainan puzzle diharapkan dapat membuat siswa tetap memiliki minat untuk belajar.
- c Guru hendaknya dapat membuat anak terus menerus memiliki “mood” dalam belajar Bahasa Indonesia terutama belajar mengenal huruf.

2 Bagi siswa

- a Anak tunagrahita kategori sedang diharapkan lebih dapat konsentrasi, kemampuan mengingatnya pun juga meningkat dan mampu memahami perintah guru dalam belajar.
- b Anak tunagrahita kategori sedang diharapkan selalu memiliki motivasi dalam belajar sehingga mau mengikuti kegiatan belajar dengan baik dan mampu mengerjakan tugas – tugasnya dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Khobir. (2009). *Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif*. Pekalongan: Jurusan Tarbiyah Sekolah Tinggi Agama Islam (STAIN).
- Agus Hariyanto. (2009). *Membuat Anak Anda Cepat Pintar Membaca*. Yogyakarta: Diva Press.
- Aleka. (2010). *Bahasa Indonesia Untuk Perguruan Tinggi*. Jakarta: Media Group
- Arief S. Sadiman. (1986). *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali.
- Anggani Sudono. (2000). *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta: PT Grasindo.
- Andang Ismail. (2009). *Education Games*. Yogyakarta: Pro U Media.
- AR Suku Radja. (2013). *Kumpulan Judul Puzzle Kertas Paling Mendidik untuk anak*. Yogyakarta: Laksana Kids.
- Astati. (1995). *Terapi Okupasi, Bermain dan Musik untuk Anak Tunagrahita*. Jakarta: Depdikbud.
- Burhan Nurgiantoro. (2005). *Sastra Anak*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Carol Seefeld dan Barbara A Wasik. (2008). *Pendidikan Anak Usia dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Daryanto. (2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gaya Media.
- Dina Indriana. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press Anggota IKAPI
- Ellah Siti Cholidah. (2005). *Terapi Permainan bagi Anak yang memerlukan Layanan Pendidikan Khusus*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Enny Zubaidah. (2003). *Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini*. Yogyakarta: UNY.
- Endang Rochyadi & Zaena Alimin. (2005). *Pengembangan Program Pembelajaran Individual bagi Anak Tuna Grahita*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Tinggi
- Harun Rasyid dkk. (2009). *Assesmen Perkembangan Peserta didik*. Yogyakarta: Multi Pressindo

- Ibrahim Bafadal. (2003). *Manajemen Peningkatan Mutu Sekolah Dasar*. Jakarta: PT BumiAksara.
- Isadora Maria Marti, Nangoy. (2007). *Dari Huruf Hingga Wacana*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Juang Sunanto. (2006). *Penelitian dengan Subjek Tunggal*. Bandung: UPI Press
- Maria J Wantah. (2007). *Pengembangan Kemandirian Anak TunaGrahita Mampu Latih*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Tinggi.
- Moh Amin. (1995). *Ortopedagogik Anak Tuna Grahita*. Departemen Pendidikan dan kebudayaan Dirjen Pendidikan Tinggi.
- Muhammad Efendi. (2006). *Pengantar Psikopedagogik Anak Berkelainan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Muhammad Fadlillah. (2012). *Desain Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: AR.Ruzz Media.
- Mulyani Sumantri dan Johar Permana. (2001). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Maulana.
- Mulyono Abdul Rahman. (2003). *Pendidikan Anak Bagi Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Munawir Yusuf. (2005). *Pendidikan bagi anak dengan problema belajar*. Jakarta: Direktorat jenderal pendidikan tinggi direktorat pembinaan pendidikan tenaga kependidikan dan ketenagaan perguruan tinggi.
- Mumpuniarti. (2000). *Penanganan Anak Tuna Grahita*. Yogyakarta: Kanwa Publisher.
- Mumpuniarti. (2007). *Pendekatan Pembelajaran bagi anak hambatan mental*. Yogyakarta: Kanwa Publisher.
- (2006). *Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Riduwan. (2006). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Slamet Suyanto. (2005). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Soenjono Dardjowidjojo. (2003). *Pengantar Pemahaman Bahasa Manusia*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.

- Sofia Hartati. (2005). *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Dirjen pendidikan tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Suharsimi Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sunar Prasetyo. (2008). *Rahasia Mengajarkan Gemar Membaca pada anak sejak dini*. Yogyakarta: Think.
- Suratno. (2005). *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jakarta: Dirjen pendidikan tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Sri Hastuti,dkk. (1993). *Buku pegangan kuliah pendidikan Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: UPP IKIP Yogyakarta.
- Trianto. (2011). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Yosfan Azwandi. (2007). *Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan khusus*. Jakarta: Departemen Pendidikan Dirjen Pendidikan Tinggi. Direktorat ketenagaan.
- Zulkifli. (1991). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

LAMPIRAN

ANALISIS DATA

ANALISIS DALAM KONDISI

A. Baseline (A)

1. Panjang kondisi = 3
2. Estimasi kecenderungan arah = sejajar
3. Kecenderungan stabilitas.


Kecenderungan stabilitas dengan kriteria 15%

skor tertinggi	x	kriteria stabilitas	= rentang stabilitas
55	x	0,15	8,25
Mean level = $(52,5+55+55)/3 = 54$ Batas atas = $54 + 1/2(8,25) = 58,125$ Batas bawah = $54 - 1/2(8,25) = 49,875$			
Presentase stabilitas =			
Banyaknya data poin yang ada dalam rentang	:	Banyaknya data	= Presentase stabilitas
3	:	3	= 100% Stabil

4. Jejak data = sejajar _____

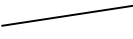
5. Level stabilitas dan rentang = Stabil
6. Level perubahan = data terakhir (data yang besar) – data pertama (data yang kecil) = $(55-52.5) = 2,5$

B. Intervensi

1. Panjang kondisi = 6
2. Estimasi kecenderungan arah =  (+) menaik
3. Kecenderungan stabilitas.

Kecenderungan stabilitas dengan kriteria 15%

skor tertinggi	x	kriteria stabilitas	= rentang stabilitas
92,5	X	0,15	= 13,875
Mean level = $(85 + 87,5 + 90 + 90 + 92,5 + 92,5)/6 = 89,58$ Batas atas = $89,58 + \frac{1}{2} (13,875) = 96,48$ Batas bawah = $89,58 - \frac{1}{2} (13,875) = 82,68$			
Presentase stabilitas =			
Banyaknya data poin yang ada dalam rentang	:	Banyaknya data	= Presentase stabilitas
6	:	6	= 100% Stabil

4. Jejak data =  (+) menaik
5. Level stabilitas dan rentang = Stabil (85-92,5)
6. Level perubahan = data terakhir (data yang besar) – data pertama (data yang kecil) = $92,5 - 85 = 7,5$ (membaik)

ANALISIS DALAM KONDISI DURASI MENGERJAKAN TUGAS

A. *Baseline*

1. Panjang kondisi *baseline* = 3
2. Kecenderungan arah = sejajar
3. Kecenderungan stabilitas

Kecenderungan stabilitas dengan kriteria 15%

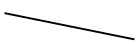
skor tertinggi	x	kriteria stabilitas	= rentang stabilitas
50	X	0,15	= 7,5
Mean level = $(50 + 45 + 50)/3 = 48,33$ Batas atas = $48,33 + \frac{1}{2} (7,5) = 52,08$ Batas bawah = $48,33 - \frac{1}{2} (7,5) = 44,58$			
Presentase stabilitas =			
Banyaknya data poin yang ada dalam rentang	:	Banyaknya data	= Presentase stabilitas
3	:	3	= 100% Stabil

4. Jejak data = sejajar
5. Level stabilitas dan rentang= stabil
6. Perubahan level : data pertama – data terakhir = $50 - 50 = 0$

B. Intervensi

1. Panjang kondisi baseline = 6
2. Kecenderungan arah = turun (+)
3. Kecenderungan stabilitas dengan kriteria 15%

skor tertinggi	x	kriteria stabilitas	= rentang stabilitas
42	X	0,15	= 6,3
Mean level = $(42 + 40 + 38 + 35 + 35 + 35) / 6 = 37,5$			
Batas atas = $37,5 + \frac{1}{2} (6,5) = 40,75$			
Batas bawah = $37,5 - \frac{1}{2} (6,5) = 34,25$			
Presentase stabilitas =			
Banyaknya data poin yang ada dalam rentang	:	Banyaknya data	= Presentase stabilitas
6	:	6	= 100% Stabil

4. Jejak data = 
5. Level stabilitas dan rentang= stabil
6. Perubahan level : data pertama – data terakhir = $42 - 35 = 7$

**LAMPIRAN HASIL TES dan OBSERVASI DURASI
(Pada Baseline)**

**HASIL OBSERVASI PENCATATAN DURASI DALAM MENGERJAKAN
TUGAS PADA TES KEMAMPUAN MENGENAL HURUF VOKAL PADA
ANAK TUNAGRAHITA KATEGORI SEDANG**

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas/Semester : IIC1/2
Pertemuan ke : Baseline
Observer : Rr. Ekanti Prihartawati

Nama Subyek : DA
Pengamat : Rr. Ekanti Prihartawati
Perilaku Sasaran : Menyelesaikan tugas Bahasa Indonesia

Tanggal (Sesi)			Waktu		Durasi
			Mulai	Selesai	
Senin, 23 Maret 2015			07.30	08.20	50Menit
Selasa, 24 Maret 2015			07.30	08.15	45 Menit
Rabu, 25 Maret 2015			07.30	08.20	50 Menit

Durasi waktu subjek dalam mengerjakan tugas pada sesi 1 membutuhkan waktu 50 menit, subjek selesai mengerjakan tugas membutuhkan waktu lama karena anak masih suka bermain sendiri jadi peneliti membutuhkan waktu lama pula dalam mengajak anak untuk melanjutkan mengerjakan tugasnya. Pada Sesi ke 2 Waktunya menurun dan semakin pendek menjadi 45 menit. Sedangkan pada sesi 3 kembali menjadi 50 menit, hal tersebut disebabkan selain

anak masih suka bermain sendiri, terkadang anak juga masih sering berbicara sendiri pula.

Hasil Tes Kemampuan Mengenal Huruf Vokal

Subjek pada baseline

Hari/Tanggal : Senin, 23 Maret 2015

Sesi : 1

Observer : Rr. Ekanti Prihartawati

NO	Indikator	Ya	Tidak	Skor	
				0	1
1	Siswa dapat menyebutkan nama huruf a	√			√
2	Siswa dapat menyebutkan nama huruf e				
3	Siswa dapat menyebutkan nama huruf i	√			√
4	Siswa dapat menyebutkan nama huruf o	√			√
5	Siswa dapat menyebutkan nama huruf u				
6.	Siswa dapat menunjukkan huruf a	√			√
7	Siswa dapat menunjukkan huruf e	√			√
8	Siswa dapat menunjukkan huruf i				
9	Siswa dapat menunjukkan huruf o	√			√
10	Siswa dapat menunjukkan huruf u				
11	Siswa dapat menunjukkan huruf A				
12	Siswa dapat menunjukkan huruf E				
13	Siswa dapat menunjukkan huruf I				
14	Siswa dapat menunjukkan huruf O	√			√
15	Siswa dapat menunjukkan huruf U				
16	Siswa dapat membaca huruf a				
17	Siswa dapat membaca huruf e				
18	Siswa dapat membaca huruf i				

19	Siswa dapat membaca huruf o	√			√
20	Siswa dapat membaca huruf u				
21	Siswa dapat membaca huruf A				
22	Siswa dapat membaca huruf E				
23	Siswa dapat membaca huruf I				
24	Siswa dapat membaca huruf O	√			√
25	Siswa dapat membaca huruf U				
26	Siswa dapat menjodohkan huruf a pada soal tes menjodohkan				
27	Siswa dapat menjodohkan huruf e pada soal tes menjodohkan	√			√
28	Siswa dapat menjodohkan huruf i pada soal tes menjodohkan	√			√
29	Siswa dapat menjodohkan huruf o pada soal tes menjodohkan	√			√
30	Siswa dapat menjodohkan huruf u pada soal tes menjodohkan	√			√
31	Siswa dapat menjodohkan huruf A pada soal tes menjodohkan	√			√
32	Siswa dapat menjodohkan huruf E pada soal tes menjodohkan	√			√
33	Siswa dapat menjodohkan huruf I pada soal tes menjodohkan	√			√
34	Siswa dapat menjodohkan huruf O pada soal tes menjodohkan	√			√
35	Siswa dapat menjodohkan huruf U pada soal tes menjodohkan	√			√
36	Siswa dapat memilih huruf a pada soal tes memilih huruf yang sama pada kata	√			√
37	Siswa dapat memilih huruf e pada soal tes memilih huruf yang sama pada kata	√			√

38	Siswa dapat memilih huruf i pada soal tes memilih huruf yang sama pada kata				
39	Siswa dapat memilih huruf o pada soal tes memilih huruf yang sama pada kata	√			√
40	Siswa dapat memilih huruf u pada soal tes memilih huruf yang sama pada kata				
<p>Skor= 21, skor dalam Presentase = 52,5%</p>					

Hasil Tes Kemampuan Mengenal Huruf Vokal

Subjek pada baseline

Hari/Tanggal : Selasa, 24 Maret 2015

Sesi : 2

Observer : Rr. Ekanti Prihartawati

NO	Indikator	Ya	Tidak	Skor	
				0	1
1	Siswa dapat menyebutkan nama huruf a	√			√
2	Siswa dapat menyebutkan nama huruf e				
3	Siswa dapat menyebutkan nama huruf i	√			√
4	Siswa dapat menyebutkan nama huruf o				
5	Siswa dapat menyebutkan nama huruf u				
6.	Siswa dapat menunjukkan huruf a	√			√
7	Siswa dapat menunjukkan huruf e				
8	Siswa dapat menunjukkan huruf i				
9	Siswa dapat menunjukkan huruf o	√			√
10	Siswa dapat menunjukkan huruf u				
11	Siswa dapat menunjukkan huruf A				
12	Siswa dapat menunjukkan huruf E				
13	Siswa dapat menunjukkan huruf I				
14	Siswa dapat menunjukkan huruf O	√			√
15	Siswa dapat menunjukkan huruf U				
16	Siswa dapat membaca huruf a				
17	Siswa dapat membaca huruf e				
18	Siswa dapat membaca huruf i	√			√

19	Siswa dapat membaca huruf o	√			√
20	Siswa dapat membaca huruf u				
21	Siswa dapat membaca huruf A	√			√
22	Siswa dapat membaca huruf E				
23	Siswa dapat membaca huruf I				
24	Siswa dapat membaca huruf O	√			√
25	Siswa dapat membaca huruf U				
26	Siswa dapat menjodohkan huruf a pada soal tes menjodohkan	√			√
27	Siswa dapat menjodohkan huruf e pada soal tes menjodohkan	√			√
28	Siswa dapat menjodohkan huruf i pada soal tes menjodohkan	√			√
29	Siswa dapat menjodohkan huruf o pada soal tes menjodohkan	√			√
30	Siswa dapat menjodohkan huruf u pada soal tes menjodohkan	√			√
31	Siswa dapat menjodohkan huruf A pada soal tes menjodohkan	√			√
32	Siswa dapat menjodohkan huruf E pada soal tes menjodohkan	√			√
33	Siswa dapat menjodohkan huruf I pada soal tes menjodohkan	√			√
34	Siswa dapat menjodohkan huruf O pada soal tes menjodohkan	√			√
35	Siswa dapat menjodohkan huruf U pada soal tes menjodohkan	√			√
36	Siswa dapat memilih huruf a pada soal tes memilih huruf yang sama pada kata	√			√
37	Siswa dapat memilih huruf e pada soal tes memilih huruf yang sama pada kata	√			√

38	Siswa dapat memilih huruf i pada soal tes memilih huruf yang sama pada kata				
39	Siswa dapat memilih huruf o pada soal tes memilih huruf yang sama pada kata				
40	Siswa dapat memilih huruf u pada soal tes memilih huruf yang sama pada kata	√			√
<p>Skor = 22, skor dalam presentase 55 %</p>					

Hasil Tes Kemampuan Mengenal Huruf Vokal

Subjek pada baseline

Hari/Tanggal : Rabu, 25 Maret 2015

Sesi : 3

Observer : Rr. Ekanti Prihartawati

NO	Indikator	Ya	Tidak	Skor	
				0	1
1	Siswa dapat menyebutkan nama huruf a	√			√
2	Siswa dapat menyebutkan nama huruf e				
3	Siswa dapat menyebutkan nama huruf i	√			√
4	Siswa dapat menyebutkan nama huruf o	√			√
5	Siswa dapat menyebutkan nama huruf u				
6.	Siswa dapat menunjukkan huruf a				
7	Siswa dapat menunjukkan huruf e				
8	Siswa dapat menunjukkan huruf i				
9	Siswa dapat menunjukkan huruf o	√			√
10	Siswa dapat menunjukkan huruf u				
11	Siswa dapat menunjukkan huruf A				
12	Siswa dapat menunjukkan huruf E				
13	Siswa dapat menunjukkan huruf I				
14	Siswa dapat menunjukkan huruf O	√			√
15	Siswa dapat menunjukkan huruf U				
16	Siswa dapat membaca huruf a	√			√
17	Siswa dapat membaca huruf e				
18	Siswa dapat membaca huruf i				

19	Siswa dapat membaca huruf o	√			√
20	Siswa dapat membaca huruf u				
21	Siswa dapat membaca huruf A	√			√
22	Siswa dapat membaca huruf E				
23	Siswa dapat membaca huruf I				
24	Siswa dapat membaca huruf O	√			√
25	Siswa dapat membaca huruf U				
26	Siswa dapat menjodohkan huruf a pada soal tes menjodohkan	√			√
27	Siswa dapat menjodohkan huruf e pada soal tes menjodohkan	√			√
28	Siswa dapat menjodohkan huruf i pada soal tes menjodohkan	√			√
29	Siswa dapat menjodohkan huruf o pada soal tes menjodohkan	√			√
30	Siswa dapat menjodohkan huruf u pada soal tes menjodohkan	√			√
31	Siswa dapat menjodohkan huruf A pada soal tes menjodohkan	√			√
32	Siswa dapat menjodohkan huruf E pada soal tes menjodohkan	√			√
33	Siswa dapat menjodohkan huruf I pada soal tes menjodohkan	√			√
34	Siswa dapat menjodohkan huruf O pada soal tes menjodohkan	√			√
35	Siswa dapat menjodohkan huruf U pada soal tes menjodohkan	√			√
36	Siswa dapat memilih huruf a pada soal tes memilih huruf yang sama pada kata				
37	Siswa dapat memilih huruf e pada soal tes memilih huruf yang sama pada kata	√			√

38	Siswa dapat memilih huruf i pada soal tes memilih huruf yang sama pada kata	√			√
39	Siswa dapat memilih huruf o pada soal tes memilih huruf yang sama pada kata				
40	Siswa dapat memilih huruf u pada soal tes memilih huruf yang sama pada kata	√			√
<p>Skor= 22, skor dalam presentase 55%</p>					

**LAMPIRAN HASIL TES dan OBSERVASI DURASI
(Pada Intervensi)**

**HASIL OBSERVASI PENCATATAN DURASI DALAM MENGERJAKAN
TUGAS (Secara Mandiri) PADA TES KEMAMPUAN MENGENAL
HURUF VOKAL PADA ANAK TUNAGRAHITA KATEGORI SEDANG**

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas/Semester : IIC1/2
Pertemuan ke : Intervensi sesi 1-6
Observer : Rr. Ekanti Prihartawati

Nama Subjek : DA
Pengamat : Rr. Ekanti Prihartawati
Perilaku Sasaran : Menyelesaikan tugas Bahasa Indonesia secara mandiri

Tanggal (Sesi)	Waktu		Durasi
	Mulai	Selesai	
Kamis, 2 April 2015 Sesi 1	08.15	08.57	42
Senin, 6 April 2015 Sesi 2	08.15	08.55	40
Selasa, 7 April 2015 Sesi 3	08.15	08.53	38
Kamis, 9 April 2015 Sesi 4	08.15	08.50	35
Selasa, 14 April 2015 Sesi 5	08.20	08.55	35
Kamis, 16 April 2015 Sesi 6	08.20	08.55	35

Pelaksanaan durasi dilaksanakan setelah selesai intervensi dalam mengenal huruf vokal Jadi anak dibiarkan secara mandiri mengerjakan tugas tes lisan dan memasang puzzle dengan tepat. Perhitungan durasi ini dihitung lamanya waktu anak mengerjakan tugas (tes lisan & memasang puzzle dengan tepat)

Hasil Tes Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Pada Intervensi
Kemampuan Menyebutkan Nama Huruf Vokal pada Media puzzle Secara
mandiri

Hari/Tanggal : Kamis 2 Apri 2015

Observer : Rr. Ekanti P

Sesi : 1

NO	Indikator	Ya	Tidak	Skor	
				0	1
1	Siswa dapat menyebutkan nama huruf a	√			√
2	Siswa dapat menyebutkan nama huruf e	√			√
3	Siswa dapat menyebutkan nama huruf i	√			√
4	Siswa dapat menyebutkan nama huruf o	√			√
5	Siswa dapat menyebutkan nama huruf u	√			√
6	Siswa dapat menyebutkan nama huruf A	√			√
7	Siswa dapat menyebutkan nama huruf E	√			√
8	Siswa dapat menyebutkan nama huruf I	√			√
9	Siwa dapat menyebutkan nama huruf O	√			√
10	Siswa dapat menyebutkan nama huruf U	√			√

**Hasil Tes Kemampuan Memasang Puzzle huruf vokal dengan tepat Pada
Media Puzzle secara mandiri**

Hari/Tanggal : Kamis , 2 April 2015

Observer :

NO	Indikator	Ya	Tidak	Skor	
				0	1
11	Siswa dapat memasang huruf a dengan tepat	√			√
12	Siswa dapat memasang huruf e dengan tepat	√			√
13	Siswa dapat memasang huruf i dengan tepat	√			√
14	Siswa dapat memasang huruf o dengan tepat	√			√
15	Siswa dapat memasang huruf u dengan tepat	√			√
16	Siswa dapat memasang huruf A dengan tepat	√			√
17	Siswa dapat memasang huruf E dengan tepat	√			√
18	Siswa dapat memasang huruf I dengan tepat	√			√
19	Siwa dapat memasang huruf O dengan tepat	√			√
20	Siswa dapat memasang huruf U dengan tepat	√			√

**Hasil Tes Kemampuan Menunjukkan Huruf Vokal dengan Menggunakan
Media Puzzle Secara Mandiri**

Hari/Tanggal : Kamis, 2 April 2015

Observer :

NO	Indikator	Ya	Tidak	Skor	
				0	1
21	Siswa dapat menunjukkan huruf a	√			√
22	Siswa dapat menunjukkan huruf e	√			√
23	Siswa dapat menunjukkan huruf i	√			√
24	Siswa dapat menunjukkan huruf o	√			√
25	Siswa dapat menunjukkan huruf u	√			√
26	Siswa dapat menunjukkan huruf A	√			√
27	Siswa dapat menunjukkan huruf E	√			√
28	Siswa dapat menunjukkan huruf I	√			√
29	Siwa dapat menunjukkan huruf O	√			√
30	Siswa dapat menunjukkan huruf U		√	√	

**Hasil Tes Kemampuan Membaca Huruf Vokal dengan Menggunakan Media
Puzzle Secara Mandiri**

Hari/Tanggal : Kamis, 2 April 2015

Observer :

NO	Indikator	Ya	Tidak	Skor	
				0	1
31	Siswa dapat membaca huruf a	√			√
32	Siswa dapat membaca huruf				
33	Siswa dapat membaca huruf i	√			√
34	Siswa dapat membaca huruf o	√			√
35	Siswa dapat membaca huruf u				
36	Siswa dapat membaca huruf A				
37	Siswa dapat membaca huruf E				
38	Siswa dapat membaca huruf I	√			√
39	Siswa dapat membaca huruf O	√			√
40	Siswa dapat membaca huruf U				
<p style="text-align: center;">Skor keseluruhan pertemuan I = 34, skor dalam presentase 85 %</p>					

Hasil Tes Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Pada Intervensi
Kemampuan Menyebutkan Nama Huruf Vokal pada Media puzzle Secara
mandiri

Hari/Tanggal : Senin, 6 April 2015

Observer : Rr. Ekanti P

Sesi : 2

NO	Indikator	Ya	Tidak	Skor	
				0	1
1	Siswa dapat menyebutkan nama huruf a	√			√
2	Siswa dapat menyebutkan nama huruf e	√			√
3	Siswa dapat menyebutkan nama huruf i	√			√
4	Siswa dapat menyebutkan nama huruf o	√			√
5	Siswa dapat menyebutkan nama huruf u	√			√
6	Siswa dapat menyebutkan nama huruf A	√			√
7	Siswa dapat menyebutkan nama huruf E	√			√
8	Siswa dapat menyebutkan nama huruf I	√			√
9	Siwa dapat menyebutkan nama huruf O	√			√
10	Siswa dapat menyebutkan nama huruf U	√			√

**Hasil Tes Kemampuan Memasang Puzzle huruf vokal dengan tepat Pada
Media Puzzle secara mandiri**

Hari/Tanggal : Senin, 6 April 2015

Observer :

NO	Indikator	Ya	Tidak	Skor	
				0	1
11	Siswa dapat memasang huruf a dengan tepat	√			√
12	Siswa dapat memasang huruf e dengan tepat	√			√
13	Siswa dapat memasang huruf i dengan tepat	√			√
14	Siswa dapat memasang huruf o dengan tepat	√			√
15	Siswa dapat memasang huruf u dengan tepat	√			√
16	Siswa dapat memasang huruf A dengan tepat	√			√
17	Siswa dapat memasang huruf E dengan tepat	√			√
18	Siswa dapat memasang huruf I dengan tepat	√			√
19	Siwa dapat memasang huruf O dengan	√			√
20	Siswa dapat memasang huruf U dengan tepat	√			√

**Hasil Tes Kemampuan menunjukkan Huruf Vokal dengan Menggunakan
Media Puzzle Secara Mandiri**

Hari/Tanggal : Senin, 6 April 2015

Observer :

NO	Indikator	Ya	Tidak	Skor	
				0	1
21	Siswa dapat menunjukkan huruf a	√			√
22	Siswa dapat menunjukkan huruf e	√			√
23	Siswa dapat menunjukkan huruf i	√			√
24	Siswa dapat menunjukkan huruf o	√			√
25	Siswa dapat menunjukkan huruf u	√			√
26	Siswa dapat menunjukkan huruf A		√	√	
27	Siswa dapat menunjukkan huruf E		√	√	
28	Siswa dapat menunjukkan huruf I	√			√
29	Siwa dapat menunjukkan huruf O	√			√
30	Siswa dapat menunjukkan huruf U	√			√

Hasil Tes Kemampuan Membaca Huruf Vokal dengan Menggunakan Media Puzzle Secara Mandiri

Hari/Tanggal : Senin, 6 April 2015

Observer :

NO	Indikator	Ya	Tidak	Skor	
				0	1
31	Siswa dapat membaca huruf a	√			√
32	Siswa dapat membaca huruf e				
33	Siswa dapat membaca huruf i	√			√
34	Siswa dapat membaca huruf o	√			√
35	Siswa dapat membaca huruf u	√			√
36	Siswa dapat membaca huruf A	√			√
37	Siswa dapat membaca huruf E				
38	Siswa dapat membaca huruf I	√			√
39	Siswa dapat membaca huruf O	√			√
40	Siswa dapat membaca huruf U				
<p style="text-align: center;">Skor keseluruhan pertemuan 2 = 35. Skor dalam presentase 87,5 %</p>					

Hasil Tes Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Pada Intervensi
Kemampuan Menyebutkan Nama Huruf Vokal pada Media puzzle Secara
mandiri

Hari/Tanggal : Selasa, 7 April 2015

Observer : Rr. Ekanti P

Sesi : 3

NO	Indikator	Ya	Tidak	Skor	
				0	1
1	Siswa dapat menyebutkan nama huruf a	√			√
2	Siswa dapat menyebutkan nama huruf e	√			√
3	Siswa dapat menyebutkan nama huruf i	√			√
4	Siswa dapat menyebutkan nama huruf o	√			√
5	Siswa dapat menyebutkan nama huruf u	√			√
6	Siswa dapat menyebutkan nama huruf A	√			√
7	Siswa dapat menyebutkan nama huruf E	√			√
8	Siswa dapat menyebutkan nama huruf I	√			√
9	Siwa dapat menyebutkan nama huruf O	√			√
10	Siswa dapat menyebutkan nama huruf U	√			√

**Hasil Tes Kemampuan Memasang Puzzle huruf vokal dengan tepat Pada
Media Puzzle secara mandiri**

Hari/Tanggal : Selasa, 7 April 2015

Observer :

NO	Indikator	Ya	Tidak	Skor	
				0	1
11	Siswa dapat memasang huruf a dengan tepat	√			√
12	Siswa dapat memasang huruf e dengan tepat	√			√
13	Siswa dapat memasang huruf i dengan tepat	√			√
14	Siswa dapat memasang huruf o dengan tepat	√			√
15	Siswa dapat memasang huruf u dengan tepat	√			√
16	Siswa dapat memasang huruf A dengan tepat	√			√
17	Siswa dapat memasang huruf E dengan tepat	√			√
18	Siswa dapat memasang huruf I dengan tepat	√			
19	Siswa dapat memasang huruf O dengan tepat	√			√
20	Siswa dapat memasang huruf U dengan tepat	√			√

**Hasil Tes Kemampuan Menunjukkan Huruf Vokal dengan Menggunakan
Media Puzzle Secara Mandiri**

Hari/Tanggal : Selasa, 7 April 2015

Observer :

NO	Indikator	Ya	Tidak	Skor	
				0	1
21	Siswa dapat menunjukkan huruf a	√			√
22	Siswa dapat menunjukkan huruf e	√			√
23	Siswa dapat menunjukkan huruf i	√			√
24	Siswa dapat menunjukkan huruf o	√			√
25	Siswa dapat menunjukkan huruf u	√			√
26	Siswa dapat menunjukkan huruf A	√			√
27	Siswa dapat menunjukkan huruf E	√			√
28	Siswa dapat menunjukkan huruf I	√			√
29	Siwa dapat menunjukkan huruf O	√			√
30	Siswa dapat menunjukkan huruf U		√	√	

Hasil Tes Kemampuan Membaca Huruf Vokal dengan Menggunakan Media Puzzle Secara Mandiri

Hari/Tanggal : Selasa, 7 April 2015

Observer :

NO	Indikator	Ya	Tidak	Skor	
				0	1
31	Siswa dapat membaca huruf a	√			√
32	Siswa dapat membaca huruf e		√	√	
33	Siswa dapat membaca huruf i	√			√
34	Siswa dapat membaca huruf o	√			√
35	Siswa dapat membaca huruf u	√			√
36	Siswa dapat membaca huruf A	√			√
37	Siswa dapat membaca huruf E				
38	Siswa dapat membaca huruf I	√			√
39	Siswa dapat membaca huruf O	√			√
40	Siswa dapat membaca huruf U		√	√	
<p align="center">Skor total keseluruhan pertemuan 3= 36, skor dalam presentase 90 %</p>					

Hasil Tes Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Pada Intervensi
Kemampuan Menyebutkan Nama Huruf Vokal pada Media puzzle Secara
mandiri

Hari/Tanggal : Kamis, 9 April 2015

Observer : Rr. Ekanti P

Sesi : 4

NO	Indikator	Ya	Tidak	Skor	
				0	1
1	Siswa dapat menyebutkan nama huruf a	√			√
2	Siswa dapat menyebutkan nama huruf e	√			√
3	Siswa dapat menyebutkan nama huruf i	√			√
4	Siswa dapat menyebutkan nama huruf o	√			√
5	Siswa dapat menyebutkan nama huruf u	√			√
6	Siswa dapat menyebutkan nama huruf A	√			√
7	Siswa dapat menyebutkan nama huruf E	√			√
8	Siswa dapat menyebutkan nama huruf I	√			√
9	Siwa dapat menyebutkan nama huruf O	√			√
10	Siswa dapat menyebutkan nama huruf U	√			√

**Hasil Tes Kemampuan Memasang Puzzle huruf vokal dengan tepat Pada
Media Puzzle secara mandiri**

Hari/Tanggal : Kamis, 9 April 2015

Observer :

NO	Indikator	Ya	Tidak	Skor	
				0	1
11	Siswa dapat memasang huruf a dengan tepat	√			√
12	Siswa dapat memasang huruf e dengan tepat	√			√
13	Siswa dapat memasang huruf i dengan tepat	√			√
14	Siswa dapat memasang huruf o dengan tepat	√			√
15	Siswa dapat memasang huruf u dengan tepat	√			√
16	Siswa dapat memasang huruf A dengan	√			√
17	Siswa dapat memasang huruf E dengan tepat	√			√
18	Siswa dapat memasang huruf I dengan tepat	√			√
19	Siwa dapat memasang huruf O dengan tepat	√			√
20	Siswa dapat memasang huruf U dengan tepat	√			√

**Hasil Tes Kemampuan Menunjukkan Huruf Vokal dengan Menggunakan
Media Puzzle Secara Mandiri**

Hari/Tanggal : Kamis, 9 April 2015

Observer :

NO	Indikator	Ya	Tidak	Skor	
				0	1
21	Siswa dapat menunjukkan huruf a	√			√
22	Siswa dapat menunjukkan huruf e		√	√	
23	Siswa dapat menunjukkan huruf i	√			√
24	Siswa dapat menunjukkan huruf o	√			√
25	Siswa dapat menunjukkan huruf u	√			√
26	Siswa dapat menunjukkan huruf A	√			√
27	Siswa dapat menunjukkan huruf E		√	√	
28	Siswa dapat menunjukkan huruf I	√			√
29	Siwa dapat menunjukkan huruf O	√			√
30	Siswa dapat menunjukkan huruf U	√			√

Hasil Tes Kemampuan Membaca Huruf Vokal dengan Menggunakan Media Puzzle Secara Mandiri

Hari/Tanggal : Kamis, 9 April 2015

Observer :

NO	Indikator	Ya	Tidak	Skor	
				0	1
31	Siswa dapat membaca huruf a	√			√
32	Siswa dapat membaca huruf e		√	√	
33	Siswa dapat membaca huruf i	√			√
34	Siswa dapat membaca huruf o	√			√
35	Siswa dapat membaca huruf u	√			√
36	Siswa dapat membaca huruf A	√			√
37	Siswa dapat membaca huruf E		√	√	
38	Siswa dapat membaca huruf I	√			√
39	Siswa dapat membaca huruf O	√			√
40	Siswa dapat membaca huruf U	√			√
<p>Skor Total Keseluruhan pertemuan 4 = 36, skor dalam presentase 90 %</p>					

Hasil Tes Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Pada Intervensi
Kemampuan Menyebutkan Nama Huruf Vokal pada Media puzzle Secara mandiri

Hari/Tanggal : Selasa, 14 April 2015

Observer : Rr. Ekanti P

Sesi : 5

NO	Indikator	Ya	Tidak	Skor	
				0	1
1	Siswa dapat menyebutkan nama huruf a	√			√
2	Siswa dapat menyebutkan nama huruf e	√			√
3	Siswa dapat menyebutkan nama huruf i	√			√
4	Siswa dapat menyebutkan nama huruf o	√			√
5	Siswa dapat menyebutkan nama huruf u	√			√
6	Siswa dapat menyebutkan nama huruf A	√			√
7	Siswa dapat menyebutkan nama huruf E	√			√
8	Siswa dapat menyebutkan nama huruf I	√			√
9	Siwa dapat menyebutkan nama huruf O	√			√
10	Siswa dapat menyebutkan nama huruf U	√			√

**Hasil Tes Kemampuan Memasang Puzzle huruf vokal dengan tepat Pada
Media Puzzle secara mandiri**

Hari/Tanggal : Selasa, 14 April 2015

Observer :

NO	Indikator	Ya	Tidak	Skor	
				0	1
11	Siswa dapat memasang huruf a dengan tepat	√			√
12	Siswa dapat memasang huruf e dengan tepat	√			√
13	Siswa dapat memasang huruf i dengan tepat	√			√
14	Siswa dapat memasang huruf o dengan tepat	√			√
15	Siswa dapat memasang huruf u dengan tepat	√			√
16	Siswa dapat memasang huruf A dengan tepat	√			√
17	Siswa dapat memasang huruf E dengan tepat	√			√
18	Siswa dapat memasang huruf I dengan tepat	√			√
19	Siwa dapat memasang huruf O dengan tepat	√			√
20	Siswa dapat memasang huruf U dengan tepat	√			√

**Hasil Tes Kemampuan Menunjukkan Huruf Vokal dengan Menggunakan
Media Puzzle Secara Mandiri**

Hari/Tanggal : Selasa, 14 April 2015

Observer :

NO	Indikator	Ya	Tidak	Skor	
				0	1
21	Siswa dapat menunjukkan huruf a	√			√
22	Siswa dapat menunjukkan huruf e	√			√
23	Siswa dapat menunjukkan huruf i	√			√
24	Siswa dapat menunjukkan huruf o	√			√
25	Siswa dapat menunjukkan huruf u	√			√
26	Siswa dapat menunjukkan huruf A	√			√
27	Siswa dapat menunjukkan huruf E	√			√
28	Siswa dapat menunjukkan huruf I	√			√
29	Siwa dapat menunjukkan huruf O	√			√
30	Siswa dapat menunjukkan huruf U	√			√

Hasil Tes Kemampuan Membaca Huruf Vokal dengan Menggunakan Media Puzzle Secara Mandiri

Hari/Tanggal : Selasa, 14 April 2015

Observer :

NO	Indikator	Ya	Tidak	Skor	
				0	1
31	Siswa dapat membaca huruf a	√			√
32	Siswa dapat membaca huruf e		√	√	
33	Siswa dapat membaca huruf i	√			
34	Siswa dapat membaca huruf o	√			√
35	Siswa dapat membaca huruf u	√			√
36	Siswa dapat membaca huruf A	√			√
37	Siswa dapat membaca huruf E		√	√	
38	Siswa dapat membaca huruf I	√			√
39	Siswa dapat membaca huruf O	√			√
40	Siswa dapat membaca huruf U		√	√	
<p>Skor keseluruhan pertemuan 5 = 37, skor dalam presentase 92,5 %</p>					

Hasil Tes Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Pada Intervensi
Kemampuan Menyebutkan Nama Huruf Vokal pada Media puzzle Secara
mandiri

Hari/Tanggal : Kamis, 16 April 2015

Observer : Rr. Ekanti P

Sesi : 6

NO	Indikator	Ya	Tidak	Skor	
				0	1
1	Siswa dapat menyebutkan nama huruf a	√			√
2	Siswa dapat menyebutkan nama huruf e	√			√
3	Siswa dapat menyebutkan nama huruf i	√			√
4	Siswa dapat menyebutkan nama huruf o	√			√
5	Siswa dapat menyebutkan nama huruf u	√			√
6	Siswa dapat menyebutkan nama huruf A	√			√
7	Siswa dapat menyebutkan nama huruf E	√			√
8	Siswa dapat menyebutkan nama huruf I	√			√
9	Siwa dapat menyebutkan nama huruf O	√			√
10	Siswa dapat menyebutkan nama huruf U	√			√

**Hasil Tes Kemampuan Memasang Puzzle huruf vokal dengan tepat Pada
Media Puzzle secara mandiri**

Hari/Tanggal : Kamis, 16 April 2015

Observer :

NO	Indikator	Ya	Tidak	Skor	
				0	1
11	Siswa dapat memasang huruf a dengan tepat	√			√
12	Siswa dapat memasang huruf e dengan tepat	√			√
13	Siswa dapat memasang huruf i dengan tepat	√			√
14	Siswa dapat memasang huruf o dengan tepat	√			√
15	Siswa dapat memasang huruf u dengan tepat	√			√
16	Siswa dapat memasang huruf A dengan tepat	√			√
17	Siswa dapat memasang huruf E dengan tepat	√			√
18	Siswa dapat memasang huruf I dengan tepat	√			√
19	Siwa dapat memasang huruf O dengan tepat	√			√
20	Siswa dapat memasang huruf U dengan	√			√

**Hasil Tes Kemampuan Menunjukkan Huruf Vokal dengan Menggunakan
Media Puzzle Secara Mandiri**

Hari/Tanggal : Kamis, 16 April 2015

Observer :

NO	Indikator	Ya	Tidak	Skor	
				0	1
21	Siswa dapat menunjukkan huruf a	√			√
22	Siswa dapat menunjukkan huruf e	√			√
23	Siswa dapat menunjukkan huruf i	√			√
24	Siswa dapat menunjukkan huruf o	√			√
25	Siswa dapat menunjukkan huruf u	√			√
26	Siswa dapat menunjukkan huruf A	√			√
27	Siswa dapat menunjukkan huruf E	√			√
28	Siswa dapat menunjukkan huruf I	√			√
29	Siwa dapat menunjukkan huruf O	√			√
30	Siswa dapat menunjukkan huruf U	√			√

Hasil Tes Kemampuan Membaca Huruf Vokal dengan Menggunakan Media Puzzle Secara Mandiri

Hari/Tanggal : Kamis, 16 April 2015

Observer :

NO	Indikator	Ya	Tidak	Skor	
				0	1
31	Siswa dapat membaca huruf a	√			√
32	Siswa dapat membaca huruf e		√	√	
33	Siswa dapat membaca huruf i	√			√
34	Siswa dapat membaca huruf o	√			√
35	Siswa dapat membaca huruf u	√			√
36	Siswa dapat membaca huruf A		√	√	
37	Siswa dapat membaca huruf E		√	√	
38	Siswa dapat membaca huruf I	√		√	
39	Siswa dapat membaca huruf O	√		√	
40	Siswa dapat membaca huruf U	√		√	
<p>Skor keseluruhan pertemuan 6 = 37, skor dalam presentase 92,5 %</p>					

Diskripsi Hasil Observasi Pelaksanaan Baseline

Diskripsi Data Hasil Observasi Pelaksanaan Baseline Sesi 1

No	Komponen	Diskripsi Perilaku siswa selama mengikuti pembelajaran
1	Anak mendengarkan penjelasan materi yang disampaikan guru	Anak mau mendengarkan penjelasan materi mengenai soal – soal yang akan dikerjakan yaitu tentang kemampuan mengenal huruf.
2	Anak antusias selama proses pembelajaran	Anak terlihat antusias dalam mengikuti pembelajaran, hal tersebut ditunjukkan dengan sikap anak yang langsung meminta lembar soal yang dibawa oleh peneliti.
3	Anak memahami materi yang disampaikan guru	Anak memahami materi yang disampaikan peneliti, hal tersebut ditunjukkan dengan sikap anak yang langsung bisa dalam mengerjakan soal menjodohkan huruf, sedangkan untuk mengerjakan soal lainnya anak banyak bertanya.
4	Anak mampu mengerjakan tugas yang diberikan guru	Anak dapat mengerjakan tugas dengan baik, semua soal dikerjakan sampai selesai walaupun masih banyak bertanya.

Diskripsi Data Hasil Observasi Pelaksanaan Baseline Sesi 2

No	Komponen	Diskripsi Perilaku siswa selama mengikuti pembelajaran
1	Anak mendengarkan penjelasan materi yang disampaikan guru	Anak mau mendengarkan penjelasan materi mengenai soal – soal yang akan dikerjakan yaitu tentang kemampuan mengenal huruf vocal
2	Anak antusias selama proses pembelajaran	Anak terlihat antusias dalam mengikuti pembelajaran, Pada sesi ke 2 ini anak mengerjakan soal terkadang sambil bermain. Namun anak tetap bisa menyelesaikannya dengan baik.
3	Anak memahami materi yang disampaikan guru	Anak memahami materi yang disampaikan peneliti, hal tersebut ditunjukkan dengan sikap anak yang langsung bisa dalam mengerjakan soal menjodohkan huruf, sedangkan untuk mengerjakan soal lainnya anak banyak bertanya.
4	Anak mampu mengerjakan tugas yang diberikan guru	Anak dapat mengerjakan tugas dengan baik, semua soal dikerjakan sampai selesai walaupun ada beberapa jenis soal yang masih banyak bertanya.

Diskripsi Data Hasil Observasi Pelaksanaan Baseline Sesi 3

No	Komponen	Diskripsi Perilaku siswa selama mengikuti pembelajaran
1	Anak mendengarkan penjelasan materi yang disampaikan guru	Anak mau mendengarkan penjelasan materi mengenai soal – soal yang akan dikerjakan yaitu tentang kemampuan mengenal huruf.
2	Anak antusias selama proses pembelajaran	Anak terlihat antusias dalam mengikuti pembelajaran. Dapat dilihat dengan sikap anak yang langsung mau diajak untuk mengerjakan soal – soal.
3	Anak memahami materi yang disampaikan guru	Anak memahami materi yang disampaikan peneliti, hal tersebut ditunjukkan dengan sikap anak yang langsung bisa dalam mengerjakan soal menjodohkan huruf, sedangkan untuk mengerjakan soal lainnya anak masih banyak bertanya.
4	Anak mampu mengerjakan tugas yang diberikan guru	Anak dapat mengerjakan tugas dengan baik, semua soal dikerjakan sampai selesai walaupun masih banyak bertanya.

Data Hasil Observasi Perilaku Siswa selama Intervensi

Diskripsi Data Hasil Observasi Perilaku Siswa Pada Sesi 1

No	Komponen	Diskripsi Perilaku siswa selama mengikuti pembelajaran
1	Anak mendengarkan penjelasan materi yang disampaikan guru	Anak mau mendengarkan penjelasan materi mengenai huruf vokal kecil dan besar, anak mau menirukan juga mengucapkan macam – macam huruf vokal kecil dan besar pada media puzzle.
2	Anak antusias selama mengikuti pembelajaran	Anak terlihat antusias dalam mengikuti pembelajaran, hal tersebut ditunjukkan dengan sikap anak yang langsung meminta puzzle dari peneliti untuk digunakan bermain menempatkan, dengan sambil bertanya tentang bagaimana memainkannya.
3	Anak memahami materi yang disampaikan guru	Anak memahami materi yang disampaikan peneliti, hal tersebut ditunjukkan dengan sikap anak yang dapat mengikuti perintah peneliti ketika, peneliti menjelaskan materi dalam hal menirukan untuk mengucapkan nama-nama huruf dengan menunjukkannya pada media puzzle dengan berulang – ulang
4	Anak mampu mengerjakan tugas yang diberikan guru	Anak dapat mengerjakan tugas dengan baik, seperti anak dapat memasang puzzle huruf vokal kecil dan besar dengan tepat pada media puzzle, anak dapat menyebutkan huruf vokal. Kemudian dalam hal menunjukkan dan membaca anak juga sudah berusaha mengikuti perintah peneliti, walaupun belum semua huruf dapat dibaca dengan benar.

Hasil Observasi Perilaku Siswa selama Intervensi Pada Sesi 2

No	Komponen	Diskripsi Respon siswa selama mengikuti pembelajaran
1	Anak mendengarkan penjelasan materi yang disampaikan guru	Anak mau mendengarkan penjelasan materi mengenai huruf vokal kecil dan besar, anak mau menirukan juga mengucapkan nama huruf vokal kecil dan besar pada media puzzle.
2	Anak antusias selama mengikuti pembelajaran	Anak terlihat antusias dalam mengikuti pembelajaran, hal tersebut ditunjukkan dengan sikap anak yang langsung meminta puzzle dari peneliti untuk digunakan bermain menempatkan bentuk pada media puzzle.
3	Anak memahami materi yang disampaikan guru	Anak memahami materi yang disampaikan peneliti, hal tersebut ditunjukkan dengan sikap anak yang dapat mengikuti perintah peneliti ketika, peneliti menjelaskan materi dalam hal menirukan untuk mengucapkan nama-nama huruf dengan menunjukkannya pada media puzzle dengan berulang – ulang,
4	Anak mampu mengerjakan tugas yang diberikan guru	Anak dapat mengerjakan tugas dengan baik, seperti anak dapat memasang puzzle huruf vokal kecil dan besar dengan tepat pada media puzzle, anak dapat menyebutkan huruf vokal. Kemudian dalam hal menunjukkan dan membaca anak juga sudah berusaha mengikuti perintah peneliti, walaupun belum semua huruf dapat dibaca dengan benar.

Hasil Observasi Perilaku Siswa selama Intervensi Pada Sesi 3

No	Komponen	Diskripsi Respon siswa selama mengikuti pembelajaran
1	Anak mendengarkan penjelasan materi yang disampaikan guru	Anak mau mendengarkan penjelasan materi mengenai huruf vokal kecil dan besar tergantung dari moodnya, anak mau menirukan juga mengucapkan nama huruf vokal kecil dan besar pada media puzzle.
2	Anak antusias selama mengikuti pembelajaran	Anak terlihat antusias dalam mengikuti pembelajaran, hal tersebut ditunjukkan dengan sikap anak yang langsung meminta puzzle dari peneliti untuk digunakan bermain menempatkan bentuk pada media puzzle.
3	Anak memahami materi yang disampaikan guru	Anak memahami materi yang disampaikan peneliti, hal tersebut ditunjukkan dengan sikap anak yang dapat mengikuti perintah peneliti ketika, peneliti menjelaskan materi dalam hal menirukan untuk mengucapkan nama-nama huruf dengan menunjukkannya pada media puzzle dengan berulang – ulang,
4	Anak mampu mengerjakan tugas yang diberikan guru	Anak dapat mengerjakan tugas dengan baik, seperti anak dapat memasang puzzle huruf vokal kecil dan besar dengan tepat pada media puzzle, anak dapat menyebutkan huruf vokal. Kemudian dalam hal menunjukkan dan membaca anak juga sudah berusaha mengikuti perintah peneliti.

Hasil Observasi Perilaku Siswa selama Intervensi Pada Sesi 4

No	Komponen	Diskripsi Respon siswa selama mengikuti pembelajaran
1	Anak mendengarkan penjelasan materi yang disampaikan guru	Anak mau mendengarkan penjelasan materi mengenai huruf vokal kecil dan besar tergantung dari moodnya, apabila anak moodnya kurang baik anak suka berbicara sendiri yang kurang jelas artinya, anak mau menirukan juga mengucapkan nama huruf vokal kecil dan besar pada media puzzle.
2	Anak antusias selama mengikuti pembelajaran	Anak terlihat antusias dalam mengikuti pembelajaran, hal tersebut ditunjukkan dengan sikap anak yang langsung meminta puzzle dari peneliti untuk digunakan bermain menempatkan bentuk pada media puzzle.
3	Anak memahami materi yang disampaikan guru	Anak memahami materi yang disampaikan peneliti, hal tersebut ditunjukkan dengan sikap anak yang dapat mengikuti perintah peneliti ketika, peneliti menjelaskan materi dalam hal menirukan untuk mengucapkan nama-nama huruf dengan menunjukkannya pada media puzzle dengan berulang – ulang tergantung dari moodnya.
4	Anak mampu mengerjakan tugas yang diberikan guru	Anak dapat mengerjakan tugas dengan baik, seperti anak dapat memasang puzzle huruf vokal kecil dan besar dengan tepat pada media puzzle, anak dapat menyebutkan huruf vokal. Kemudian dalam hal menunjukkan dan membaca anak juga sudah berusaha mengikuti perintah peneliti.

Hasil Observasi Perilaku Siswa selama Intervensi Pada Sesi 5

No	Komponen	Diskripsi Respon siswa selama mengikuti pembelajaran
1	Anak mendengarkan penjelasan materi yang disampaikan guru	Anak mau mendengarkan penjelasan materi mengenai huruf vokal kecil dan besar tergantung dari moodnya, pada pertemuan kelima ini anak lebih dulu meminta puzzle dari peneliti, anak sulit untuk diatur dan mengikuti perintah peneliti, Jadi pada pertemuan kelima ini peneliti mengikuti kemauan anak terlebih dahulu.
2	Anak antusias selama mengikuti pembelajaran	Anak terlihat antusias dalam mengikuti pembelajaran, hal tersebut ditunjukkan dengan sikap anak yang langsung meminta puzzle dari peneliti untuk digunakan bermain menempatkan bentuk pada media puzzle. Dalam pertemuan kelima ini anak tertariknya hanya dengan media puzzlenya saja, dalam mengikuti pembelajarannya anak tergantung dari moodnya.
3	Anak memahami materi yang disampaikan guru	Anak memahami materi yang disampaikan peneliti, hal tersebut ditunjukkan dengan sikap anak yang dapat mengikuti perintah peneliti ketika, peneliti menjelaskan materi dalam hal menirukan untuk mengucapkan nama-nama huruf dengan menunjukkannya pada media puzzle dengan berulang – ulang tergantung dari moodnya.
4	Anak mampu mengerjakan tugas yang diberikan guru	Anak dapat mengerjakan tugas dengan baik, seperti anak dapat memasang puzzle huruf vokal kecil dan besar dengan tepat pada media puzzle, anak dapat menyebutkan huruf vokal. Kemudian dalam hal menunjukkan dan membaca anak juga sudah berusaha mengikuti perintah peneliti.

Hasil Observasi Perilaku Siswa selama Intervensi Pada Sesi 6

No	Komponen	Diskripsi Respon siswa selama mengikuti pembelajaran
1	Anak mendengarkan penjelasan materi yang disampaikan guru	Anak mau mendengarkan penjelasan materi mengenai huruf vokal kecil dan besar tergantung dari moodnya, apabila anak moodnya kurang baik anak suka berbicara sendiri yang kurang jelas artinya, anak mau menirukan juga mengucapkan nama huruf vokal kecil dan besar pada media puzzle juga tergantung dari moodnya.
2	Anak antusias selama mengikuti pembelajaran	Anak terlihat antusias dalam mengikuti pembelajaran, hal tersebut ditunjukkan dengan sikap anak yang langsung meminta puzzle dari peneliti untuk digunakan bermain menempatkan bentuk pada media puzzle.
3	Anak memahami materi yang disampaikan guru	Anak memahami materi yang disampaikan peneliti, hal tersebut ditunjukkan dengan sikap anak yang dapat mengikuti perintah peneliti ketika peneliti menjelaskan materi dalam hal menirukan untuk mengucapkan nama-nama huruf dengan menunjukkannya pada media puzzle dengan berulang – ulang
4	Anak mampu mengerjakan tugas yang diberikan guru	Anak dapat mengerjakan tugas dengan baik, seperti anak dapat memasang puzzle huruf vokal kecil dan besar dengan tepat pada media puzzle, anak dapat menyebutkan huruf vokal. Kemudian dalam hal menunjukkan dan membaca anak juga sudah berusaha mengikuti perintah peneliti.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Kelas : III C1

Sekolah : SLB Negeri Sleman

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Alokasi waktu : 6x Pertemuan

A. Standar Kompetensi

Mengenal Huruf Vokal

B. Kompetensi Dasar

Mengenal Huruf Vokal (kecil dan besar)

C. Indikator

Indikator atau materi dan bahan yang akan diteskan adalah menunjukkan huruf vokal, menyebutkan nama huruf vokal, membaca huruf vokal dan tes praktek memasang puzzle.

D. Kemampuan awal

- Subjek sudah mampu mengenal bentuk
- Subjek sudah mulai mengenal warna
- Subjek Sudah mulai mengenal huruf a dan o

E. Tujuan Pembelajaran

- Subjek mampu mengenal huruf vokal (kecil)
- Subjek mampu mengenal huruf vokal (besar)

F. Materi

Bahasa Indonesia : Mengenal huruf vokal

G. Metode

- Ceramah
- Demonstrasi
- Dril

H. Media

- Media Puzzle huruf vokal
- Alat tulis

I. Kegiatan Pembelajaran

Persiapan

Guru mempersiapkan alat dan materi yang akan digunakan untuk mengajar. Media puzzle huruf vokal dan soal tes kemampuan mengenal huruf vokal. Guru juga mengkondisikan ruang kelas agar nyaman digunakan untuk belajar, Sehingga anak tertarik dan bisa konsentrasi dalam belajar.

Kegiatan Awal

Guru menjelaskan materi pembelajaran mengenai tentang huruf vokal dengan mengenalkan huruf vokal a, e, I, o u dan huruf vokal A, E, I, O, U.

Kegiatan Inti

- Guru menjelaskan materi pembelajaran Tentang huruf vokal, memberikan contoh dalam menggunakan media puzzle, Mengenalkan huruf vokal (kecil dan besar) menggunakan media permainan puzzle
- Guru menjelaskan tentang mengerjakan soal tes praktek memasang puzzle huruf vokal
- Anak diminta untuk membongkar dan memasang puzzle dengan tepat, Latihan menyebutkan nama huruf vokal dan menunjukkan huruf vokal dengan benar.

Kegiatan Penutup

Guru mengevaluasi hasil kerja anak.

J. Penilaian

Tes Tertulis, Lisan, dan Tes Praktek.

Yogyakarta, 18 Maret 2015

Guru kelas

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Sonya', written on a light blue rectangular background.

Sonya Pinta Wijanti, S.Sos

Peneliti

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Ekanti', written on a white background.

Rr. Ekanti P

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Sonya Pinta Wijanti, S. Sos

Pekerjaan : Guru kelas

Menerangkan bahwa instrument tes kemampuan mengenal huruf vokal selama pembelajaran yang digunakan untuk anak tuna grahita kategori sedang kelas III SLB N Sleman, yang dikembangkan oleh :

Nama : Rr. Ekanti Prihartawati

Nim : 10103244036

Program Studi : Pendidikan Luar Biasa

Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

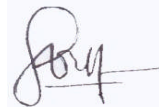
Perguruan tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

Telah diperiksa dan memenuhi syarat untuk digunakan sebagai alat pengumpul data dalam penelitian yang berjudul Pengaruh Media Permainan Puzzle terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Pada Anak Tuna Grahita kategori Sedang kelas III SLB N Sleman.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan semestinya.

Yogyakarta, 10 Maret 2015

Penguji Praktisi



Sonya Pinta Wijanti, S. Sos

LEMBAR PENGAMATAN PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN
PUZZLE

Nama Observer : Ibu Sonya Pinta Wijanti, S. Sos

Jabatan : Wali kelas III CI

Lembar Pengamatan ini diisi oleh guru

Beri tanda cek (v) pada tempat yang telah disediakan sesuai dengan pendapat anda.

No	Kriteria	Penilaian			Keterangan
		B	C	K	
1	Media Permainan puzzle ini memudahkan guru dalam menerangkan mengenai materi mengenal huruf vokal bagi anak tunagrahita kategori sedang	√			
2	Anak tuna grahita kategori sedang tertarik dengan media permainan puzzle	√			
3	Media puzzle ini memunculkan keaktifan anak terutama dalam mengenal huruf vokal	√			
4	Media permainan puzzle ini membantu anak tuna grahita kategori sedang dalam mengenal vokal.	√			

Keterangan

B = Baik, C = Cukup, K= Kurang

Yogyakarta, 20 Maret 2015

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Sonya', is centered within a light blue rectangular box.

Sonya Pinta Wijanti, S.Sos

Lampiran Soal Tes yang digunakan

Bacalah Huruf Vokal dibawah ini

a	i	u	e	o
----------	----------	----------	----------	----------

Bacalah Huruf Vokal dibawah ini

A	I	U	E	O
----------	----------	----------	----------	----------

**Jodohkan huruf vokal dibawah ini dengan huruf vokal
disebelahnya**

a

u

i

e

u

a

e

o

o

i

**Jodohkan Huruf Vokal dibawah ini dengan Huruf Vokal
disebelahnya**

A

U

I

A

U

I

E

O

O

E

Lingkarilah huruf yang sama dengan huruf vokal yang ada disamping sebelah kiri pada kata tersebut

- | | |
|------|-------------|
| 1. a | a p e l |
| 2. e | j e r u k |
| 3. i | d u r i a n |
| 4. o | m e l o n |
| 5. u | j a m b u |

Kemampuan Anak dalam Menyebutkan 5 Nama Huruf Vokal

- 1).
- 2).
- 3).
- 4).
- 5).

Kemampuan Anak dalam Menunjukkan Huruf Vokal (kecil & besar)

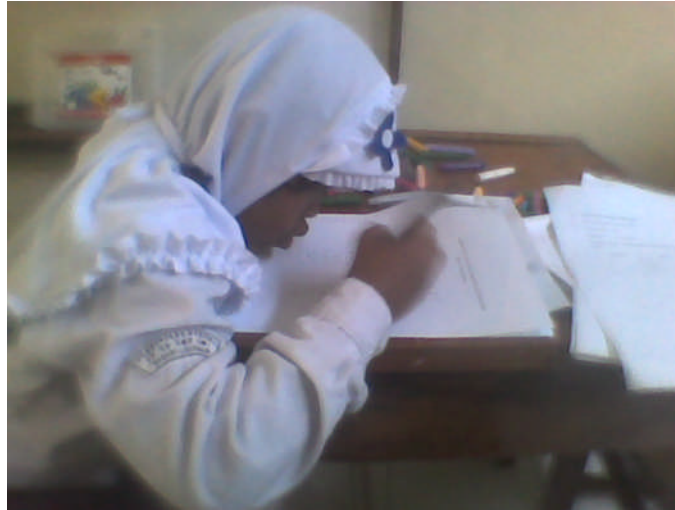
Huruf vokal (kecil)

- 1. a**
- 2. e**
- 3. i**
- 4. o**
- 5. u**

Huruf vokal (besar)

- 6. A**
- 7. E**
- 8. I**
- 9. O**
- 10. U**

Subjek ketika mengerjakan tugas pada baseline



Subjek ketika intervensi (Memasang Puzzle)



Subjek Pada saat Menunjukkan huruf vokal





KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat : Karangmalang, Yogyakarta 55281
Telp (0274) 586168 Hunting, Fax (0274) 540611, Dekan Telp (0274) 520094
Telp (0274) 586168 Psw. (221, 223, 224, 295, 344, 345, 366, 368, 369, 401, 402, 403, 417)



Certificate No. QSC 00687

No. : 496 /UN34.11/PL/2015
Lamp. : 1 (satu) Bendel Proposal
Hal : Permohonan izin Penelitian

22 Januari 2015

Yth. Bupati Sleman
Cq. Kepala Kantor Kesbang Kabupaten Sleman
Jalan Candi Gebang, Beran, Tridadi, Sleman
Phone (0274) 868504 Fax. (0274) 868945
Sleman

Diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:

Nama : Rr.Ekanti Prihartawati
NIM : 10103244036
Prodi/Jurusan : PLB/PLB
Alamat : Bumirejo, Lendah Kulon Progo

Sehubungan dengan hal itu, perkenankanlah kami memintakan izin mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:

Tujuan : Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi
Lokasi : SLB N Sleman Pakem, Sleman, Yogyakarta
Subyek : Siswa kelas 3 SLB N Sleman
Obyek : Kemampuan mengenal huruf vokal dengan media puzzle
Waktu : Januari -Maret 2015
Judul : Keefektifan Media Permainan Puzzle terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Pada Anak Tuna grahita Kategori Sedang kelas 3 SLB N Sleman

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih



Maryanto, M.Pd.

NIP. 19600902 198702 1 0017

Tembusan Yth:
1. Rektor (sebagai laporan)
2. Wakil Dekan I FIP
3. Ketua Jurusan PLB FIP
4. Kabag TU
5. Kasubbag Pendidikan FIP
6. Mahasiswa yang bersangkutan
Universitas Negeri Yogyakarta



BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Jalan Parasamya Nomor 1 Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta 55511
Telepon (0274) 868800, Faksimilie (0274) 868800
Website: www.bappeda.slemankab.go.id, E-mail : bappeda@slemankab.go.id

SURAT IZIN

Nomor : 070 / Bappeda / 594 / 2015

TENTANG PENELITIAN

KEPALA BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Dasar : Peraturan Bupati Sleman Nomor : 45 Tahun 2013 Tentang Izin Penelitian, Izin Kuliah Kerja Nyata,
Dan Izin Praktik Kerja Lapangan.
Menunjuk : Surat dari Kepala Kantor Kesatuan Bangsa Kab. Sleman
Nomor : 070/Kesbang/577/2015
Hal : Rekomendasi Penelitian

Tanggal : 11 Februari 2015

MENGIZINKAN :

Kepada :
Nama : R.R. EKANTI PRIHARTAWATI
No.Mhs/NIM/NIP/NIK : 1003244036
Program/Tingkat : S1
Instansi/Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat instansi/Perguruan Tinggi : Karangmalang Yogyakarta
Alamat Rumah : Būmirejo Lendah Kulon Progo
No. Telp / HP : 087838288437
Untuk : Mengadakan Penelitian / Pra Survey / Uji Validitas / PKL dengan judul
KEEFEKTIFAN MEDIA PERMAINAN PUZZLE TERHADAP KEMAMPUAN
MENGENAL HURUF VOKAL PADA ANAK TUNA GRAHITA KATEGORI
SEDANG KELAS III SLB N SLEMAN
Lokasi : SLB N Sleman
Waktu : Selama 3 Bulan mulai tanggal 11 Februari 2015 s/d 11 Mei 2015

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Wajib melaporkan diri kepada Pejabat Pemerintah setempat (Camat/ Kepala Desa) atau Kepala Instansi untuk mendapat petunjuk seperlunya.
2. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan setempat yang berlaku.
3. Izin tidak disalahgunakan untuk kepentingan-kepentingan di luar yang direkomendasikan.
4. Wajib menyampaikan laporan hasil penelitian berupa 1 (satu) CD format PDF kepada Bupati diserahkan melalui Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah.
5. Izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan di atas.

Demikian izin ini dikeluarkan untuk digunakan sebagaimana mestinya, diharapkan pejabat pemerintah/non pemerintah setempat memberikan bantuan seperlunya.

Setelah selesai pelaksanaan penelitian Saudara wajib menyampaikan laporan kepada kami 1 (satu) bulan setelah berakhirnya penelitian.

Dikeluarkan di Sleman

Pada Tanggal : 11 Februari 2015

a.n. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah

Sekretaris

u.b.

Kepala Bidang Statistik, Penelitian, dan Perencanaan



ERNY MARYATUN, S.IP, MT

Pembina, IV/a

NIP 19720411 199603 2 003

Tembusan :

1. Bupati Sleman (sebagai laporan)
2. Kepala Dinas Dikpora Kab. Sleman
3. Kabid. Sosial & Pemerintahan Bappeda Kab. Sleman
4. Camat Pakem
5. Ka. SLB N Sleman
6. Dekan FIP - UNY
7. Yang Bersangkutan